MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

SEGA SERVICE

84 STRONY Gry Telewizyjne i Konsole

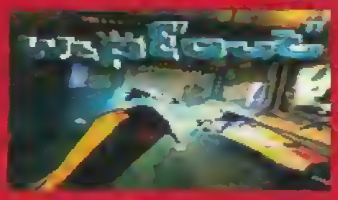
KWIECIEŃ (4/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
33000 zł

34

MENU
Jajka Sadzone
Jajka na Twardo
Kurczaczek z Rożna
Baranek z Rusztu
WIOSNA
Sól, Pieprz
, Ketchup
oździe

3 LATA na Rynku

TIME GATE • MIGHT & MAGIC •
BRAINDEAD 13 • THE DIG •
GABRIEL KNIGHT 2 •
ACTION SOCCER •
EA CRICKET
BATTLE ISLE 3 •
THUNDERSCAPE
FRANKENSTEIN
ALIEN VIRUS
MONSTER •
ALIENS
ODYSSEY •
STARGATE
inne...



WIPEOUT

WAYNE GRETZKY

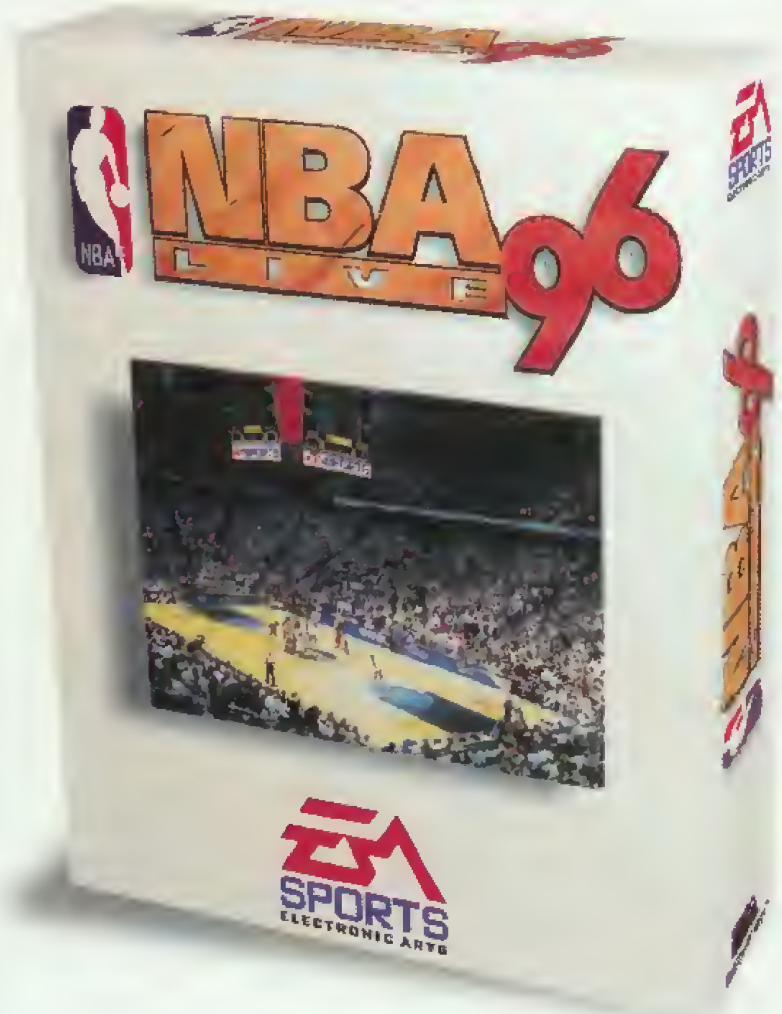
WING COMMANDER 4

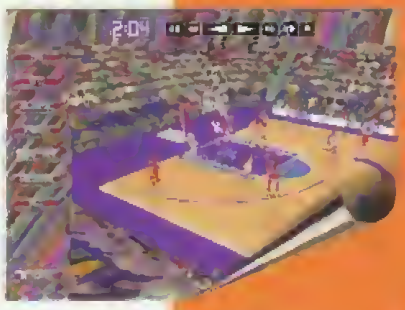
EUROFIGHTER 2000

14-17 IV INFOSYSTEM POZNAŃ
LABIRYNT'96

CD ROM

EA SPORTS™





***NBA Live 96** ustanawia nowe standardy realizmu komputerowej koszykówki – trójwymiarowe boisko pozwala na niemal nieograniczone zmiany punktu ustawienia kamery, a sama gra zyskuje na atrakcyjności.*

NBA nigdy nie grało, ani nie wyglądało tak dobrze...

- Technologia Virtual Stadium pozwala na liczne zmiany ustawienia kamery.
- 29 drużyn plus 2 nowe: Vancouver Grizzlies i Toronto Raptors.
- Opcja Create Players – pozwala graczom tworzyć zawodników i przypisywać im wybrane parametry.
- Animowane diagramy gry, raport celnych rzutów i "gra w locie" wymagająca strategii linii bocznej.
- Specjalne wskaźniki dla tych, którzy nie mogą powstrzymać się od wrzucania piłki do własnego kosza.
- Łatwe testy ożywiają przerwy między połowami meczu..

ELECTRONIC ARTS®

Informacji udziela także nasza filia w Zabrzu 41-800 ZABRZE, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 460, tel./fax (0-32) 175 39 72

Informacje: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o., 02-916 W-wa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 26 69

CD PROJEKT

McKenzie & Co. (6 x CD)
Pierwsza gra dla Dziewczyn!
Poznaj życie w liceum Madison...
Płyta muzyczna gratis.

125 zł.

WARCRAFT II
Strategia wszechczasów
wielka bitwa o Azeroth
Od trzech miesięcy
najlepiej sprzedająca si
gra na PC.

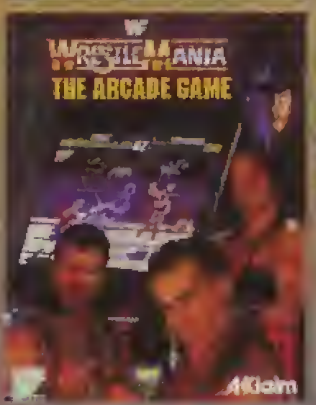
145 zł.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION!
Chcesz zagrać w lidze NBA?
Ta gra napewno wciągnie Cię w
fantastyczny świat koszykówki.

133 zł.

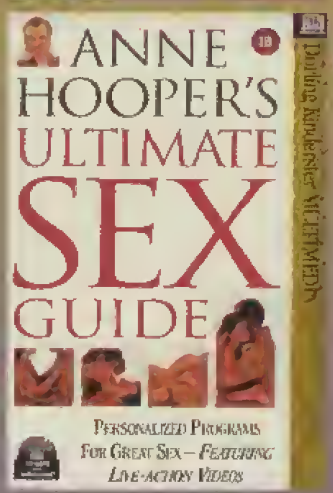
BATTLES IN TIME
Gra strategiczna nowej
generacji. Doskonały
pomysł i perfekcyjne
wykonanie.

95 zł.



WWF WRESTLEMANIA : THE ARCADE GAME
Następca gry Mortal Kombat,
ta sama doskonała animacja,
zupełnie inny styl walki...

119 zł.



ULTIMATE SEX GUIDE
Multimedialne
kompendium wiedzy...
W zestawie płyta
demonstracyjna firmy
Dorling Kindersley
gratis.

159 zł.

FRANKENSTEIN: ŚWIAT W OCZACH BESTII
Obudź się! Już czas abyś
poznał swojego stwórcę...

159 zł.

WSZYSTKIE GRY Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

WKRÓTCE: BATMAN FOREVER, D., MEGAPAK 5, SETTLERS II

DO KUPIENIA W SKLEPACH Z GRAMI KOMPUTEROWYMI W CAŁEJ POLSCE
LISTA PUNKTÓW SPRZEDAŻY NA STRONIE 74

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH Z CAŁEGO KRAJU

CD PROJEKT, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

854

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Do końca lutego, każdy zakup premiujemy nagrodą!

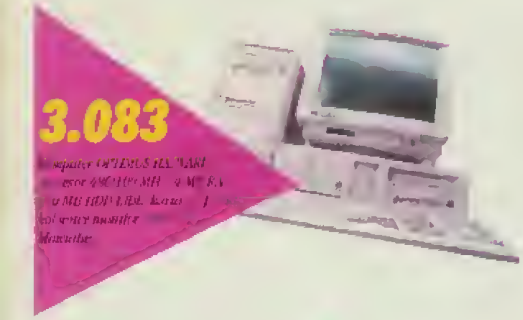
Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

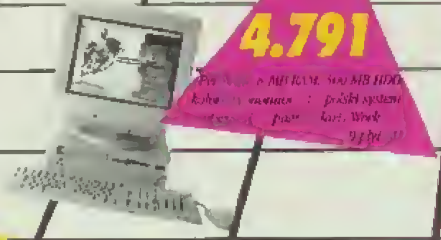


3.083

183

137

5.875



4.791

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

MENU

Action Soccer.....30
Alien Virus.....47

Aliens.....48

Bangboo.....22
Battle Isle 3.....56
Bombmania.....22

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny
Paweł Chmiel[illegible]c, Andrze, Cv
Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki
Paweł Jankowski, Lech Kalwas,
Robert Korzeniowski, Piotr Markowski
Jacek Marczewski, Kamil Mętrak
Maciej Ogński, Piotr Pawlak,
Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
[illegible] ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
Adam Andrzejewski

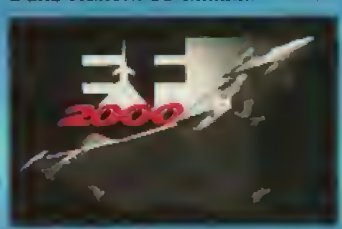
Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 136.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9[illegible]
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Braindead 13.....36

Cedric.....21
Cricket.....52
Duke Nukem 3D.....84



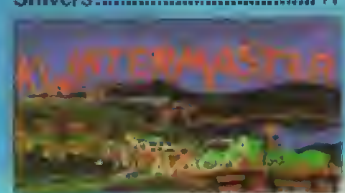
EuroFighter 2000.....34

Football Ltd.....31
Frankenstein.....49
Gabriel Knight 2:
The Beast Within.....37
Gulp.....22

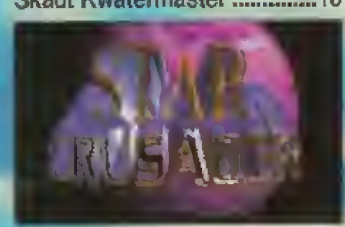
Kupiec.....19
Liga Polska Manger '96.....21
Might & Magic Trilogy.....51

Milennia.....54
Monster.....20
Odyssey.....23

Shivers.....41

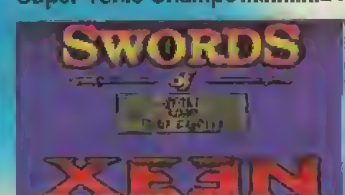


Skaut Kwatermaster.....18



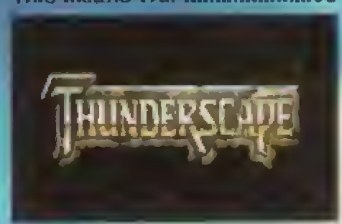
Star Crusader.....19

Su-27 Flanker.....32
Super Tenis Champs.....24

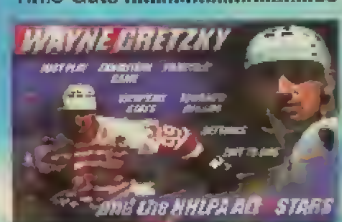


Swords of Xeen.....51

The Dig.....44
This Means War.....60



Thunderscape.....50
Time Gate.....38



Wayne Gretzky.....55

Wheelspin.....24
Wing Commander 4.....42

...

Gry TV i konsole.....62
Animaniacs, Assault Rigs, Brian the Lion, Chaos in the Windy City, Destruction Derby, Flipout, Fifa '96, Highlander, Jupiter Strike, Raiden, Stargate, Universe, Wipeout
Hardware.....69
Krusty Klub.....26
Kombat Korner.....28
Manga Room.....81
Rzut Okiem.....6

Pierwszy kwartał 1996 roku można podsumować jednym zdaniem: był bardzo owocny. Ukazało się wiele tytułów, które nie zdążyły załapać się na rzut gwiazdkowy, ponadto jak spod ziemi wyskoczyło kilka poważnych gier, których mało kto się spodziewał. Zapowiedzi są również obiecujące.

Cała branża szykuje się na kwietniowe targi ECTS w Londynie, które będą jednak tylko przygrywką dla majowych E3, które odbędą się w Los Angeles. Zapowiedziano już pokazanie „chodzących" wersji donośnych tytułów, m.in. QUAKE i INTO THE SHADOWS. Dlatego do maja trudno oczekiwać wielkich wydarzeń na rynku, bo większość firm niecierpliwie czeka, by zobaczyć co robi konkurencja.

Można natomiast liczyć, że wydane zostaną przeciągające się od lat gry, które pokazywano już wielokrotnie, m.in. produkty SCI, BETHESDA i WARNER INTERACTIVE.

BATTLE CRUISER 3000AD

TAKE 2/GAMETEK

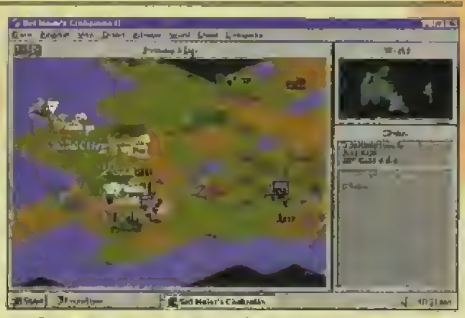
BATTLE CRUISER 3000AD dysponuje podobno jeszcze rozleglejszym kosmosem niż FRONTIER. W grze wykonuje się rozmaite misje, eskortowanie floty lub przeprowadzanie bezpośrednich ataków na wrogie kolonie. Lata się zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak również nad powierzchnią planet. W ilu to grach fruwając

sobie w przestrzeni widzimy planety, ale dziwnym trafem nie można się do nich zbliżyć. Tymczasem w BATTLE CRUISER 3000AD przebijając się przez atmosferę, można zniżyć się nad samą powierzchnię. W jednej z misji celem jest wypuszczenie na ziemię pojazdów terenowych i astronautów. To dość skomplikowany program, wymagający sporo czasu, by poznać wszystkie jego możliwości. Co interesujące, wydany został przez firmę dotąd słynną z produkcji przygodowych (HELL, RIPPER).

CIVILIZATION 2

MICROPROSE

Po ponad czterech latach oczekiwania wreszcie jest. Kontynuacja najpopularniejszej komputerowej gry ekonomicznej – CIVILIZATION. Sid Meier poprawił przede wszystkim cechy wizualne nowej gry. Akcję postrzegamy z izometrycznego rzutu, jednostki nie wyglądają już jak żetony. Dzięki opcji ZOOM można w znacznym zakresie przybliżać pole gry, z kolei przy najmniejszym stopniu przybliżenia widać praktycznie cały świat. Sama akcja nie odbiega zasadniczo od oryginalnego CIVILIZATION, pojawiają się tylko pojedyncze jednostki, których wcześniej nie było. Zawarty został Cheat Mode, z pomocą którego mniej doświadczeni gracze mogą przyśpieszać produkcję jednostek i zwiększać poziom odkrywania kolejnych wynalazków.



Czas biegnie w niej dość szybko. Bardzo ważną cechą CIVILIZATION 2 jest szybkość pracy programu – komputer swe jednostki przemieszcza błyskawicznie, nie ma najmniejszych przestojów – a na przykład w konkurencyjnym CONQUEST OF THE NEW WORLD jest z tym różnie. Sid Meier po skończeniu pracy nad CIVILIZATION 2 od razu zabrał się za MAGIC: THE GATHERING, gdyż jego poprzedni zespół autorski został kilka miesięcy temu zwolniony. Teraz za grę osobiście odpowiada Mistrz i współtwórca MICROPROSE.

CHRONOMASTER

DREAMFORGE/U.S. GOLD

CHRONOMASTER jest jedną z ciekawszych pozycji ostatnich tygodni. W grze występujesz jako Rene Korda, specjalista-fizyk wydelegowany do tajnej misji polegającej na zbadaniu, dlaczego w „kie-

szonkowych wszechświatach" następują nagłe kolapsy. Na zwiedzenie czeka sześć krain, sekcje typowo przygodówkowe przeplatają się ze scenami rozgrywającymi się we wnętrzu pojazdu kosmicznego. Po wylądowaniu na danej planecie dysponujemy sterownikiem point-and-click, wcale nie uproszczonym. Przypomnijmy, że autorem scenariusza jest Roger Zelazny, który napisał opowieść o ponurym, zdehumanizowanym świecie przyszłości. Głosy postaciom podkładali między innymi znany ze „Star Trek" Brent Spiner oraz Lolita Davidovich.

Najważniejsza wiadomość miesiąca: będzie wreszcie poważna i niezależna impreza targowa poświęcona grom komputerowym w Polsce – LABIRYNT'96. Odbędzie się ona w Poznaniu podczas trwania Infosystemu'96, który jest największą komputerową imprezą wystawienniczą w Europie Wschodniej. Na targach ukaże się numer specjalny SECRET SERVICE poświęcony wszystkiemu, co będzie się tam działo. Szczegóły znajdują się poniżej, zaś wewnątrz numeru znajdziecie wkładkę tematyczną o imprezie i jej wystawcach.

■ LABIRYNT'96 odbywać się będzie w Poznaniu w dniach 14–17 kwietnia 1996 r. Zasadniczym celem imprezy będzie prezentacja kilkudziesięciu gier komputerowych, które będą wprowadzone na polski rynek przez dystrybutorów i producentów. Według stanu na 19 marca, lista wystawców zawiera wszystkie kluczowe dla naszego rynku firmy. Dominować będą dwie platformy sprzętowe – PC Pentium oraz Sony Playstation, dodatkowo na pewno znajdą się konsole Nintendo i Jaguar oraz pojedyncze Amigi.

■ Z dumą informujemy, że zostaliśmy wyróżnieni przez środowisko dystrybutorów gier, którzy powierzyli nam patronat prasowy nad imprezą. W bieżącym numerze znajdziecie wkładkę tematyczną, w której opisujemy wystawców oraz ich produkty, podajemy jak znaleźć pawilon 26 i zapowiadamy specjalny targowy SECRET SERVICE, który dostępny będzie na targach.

■ Termin imprezy pokrywa się wprawdzie z tegorocznym wiosennym wydaniem londyńskiego ECTS (14-16 kwietnia). Zrobimy jednak wszystko, żeby pojawić się chociaż na chwilę także w Londynie.

■ Wracając do tematu poznańskiego – oprócz wsparcia prasowo-ideologicznego, planujemy oczywiście wystawienie naszego stoiska, w którym będą m.in. pokazy najlepszych naszym zdaniem gier na PC i Playstation, mały Manga Room z przeglądem filmów anime, panelowe wydanie Kombat Korner i wiele innych atrakcji.

■ Na terenie LABIRYNTU będzie znajdował się punkt sprzedaży, w którym będzie można zakupić na miejscu większość gier, oglądanych w pawilonie na prezentacjach. Informacji o produktach będą udzielać fachowcy.

■ Na zakończenie również temat targowy, dotyczący odbywającego się na początku marca PLAY-BOX'u. Wyjazd był owocny, chociaż szybko zakończony, bo już w sobotę 2 marca o godz. 12.31 nasze stoisko przestało istnieć, zmiecione z powierzchni ziemi przez tłum czytelników (bliższa relacja znajduje się głębiej w numerze). Mamy nadzieję, że w Poznaniu przeżyjemy trochę dłużej.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

INTERPLAY

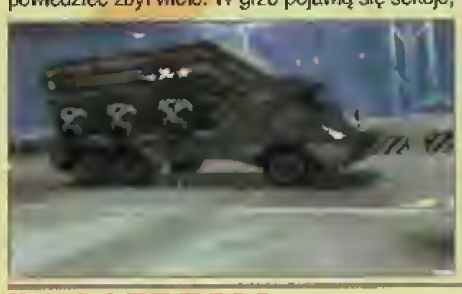
Wybierasz sobie jednego z kolonizatorskich magnatów, spośród Anglików, Francuzów, Portugalczyków lub Holendrów i ruszasz na podbój Nowego Świata. Statek dociera do brzegów, wyskakują z niego żołnierze i osadnicy, po czym rozpoczyna się kolonizacja. Jednostki widzimy w izometrycznym rzucie, mogą się one przemieszczać w turach. W przypadku potyczki z tubylcami ekran przełącza się na podzielone na kwadraty pole walki. Tam zaczynają się manewry niczym w starym planszowym „Stratego". Między nacjami możliwe jest zawieranie sojuszy i rozejmów. W CONQUEST OF THE NEW WORLD teren za każdym razem generowany jest losowo. Cały czas istnieje nić łącząca działalność w dziewiczej Ameryce z bieżącymi wydarzeniami w rodzinnym kraju. Na wiele rzeczy trzeba uzyskać z niego zezwolenia. Siedzący na rodzimym tronie król nie będzie tolerował twojej eskapady za wielką wodę, jeśli co pewien czas nie przyślesz mu trochę złotych masko-

tek. Program został wykonany z wielką dbałością o szczegóły i estetykę.

CYBERIA 2

XATRIX/VIRGIN

O nowej części CYBERIA nie można jeszcze powiedzieć zbyt wiele. W grze pojawią się sekcje, w których będzie się chodzić korytarzami, wybierając sobie dowolną drogę, oraz niceinteraktywny lot, w trakcie którego chodzić będzie o jak najszybsze zestrzelenie pojawiających się celów. Czyli generalnie – połączenie „celownika" w stylu REBEL ASSAULT i WETLANDS z motywami znanymi choćby z CREATURE SHOCK.



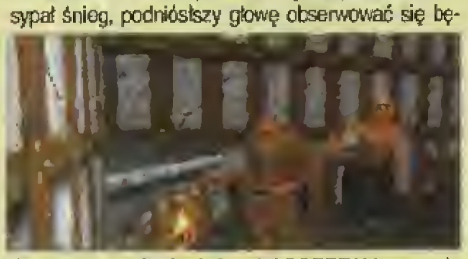
DAGGERFALL

BETHESDA/VIRGIN

Oficjalna premiera DAGGERFALL ma się odbyć w maju na targach E3 w kalifornijskim Los Angeles. Nie zdziwiłoby jednak nikogo, gdyby data wypuszczenia jej na rynek została przełożona na przykład o kolejne sześć miesięcy.

A trzeba przyznać, że w swej wczesnej wersji program ten prezentuje się porażająco! W DAGGERFALL można podnosić i opuszczać głowę oraz dzięki specjalnemu czarowi fruwać. Położone na ziemi przedmioty nie znikają po wyjściu z komnaty, co stanowiło jedną z wad ARENA. Z myślą o nowej grze został skomponowany monumentalny tytułowy motyw, w trakcie rozgrywki towarzyszą nam za to same dźwięki – skapująca woda, odgłos kroków, echa. Wielkie wrażenie robią efekty light sourcing, objawiające się głównie w oświetlaniu ścian lochu w momencie rzucania czaru. Na przemierzenie czeka obszar równy 30 tys. mil kwadratowych, a nie jak pierwotnie zapowiadano – odpowiadający powierzchni Wielkiej

Brytanii. Będą się na nim pojawiać zróżnicowane graficznie zabudowania i postacie. Będzie padał deszcz i sypał śnieg, podniósłszy głowę obserwować się będzie piękne zachody słońca. DAGGERFALL zostanie wydany przez BETHESDĘ we współpracy z VIRGIN. Firma wystosowała oficjalną notę informującą o rezygnacji ze współpracy z U.S. GOLD z powodu nielojalności swego dotychczasowego partnera. Dla amerykańskiego giganta stanowi to już trzeci w przeciągu półtora roku dotkliwy cios, po wcześniejszym usamodzielnieniu się ACCESS SOFTWARE oraz odejściu LUCASARTS pod gościnne skrzydła VIRGIN.



CRUSADE

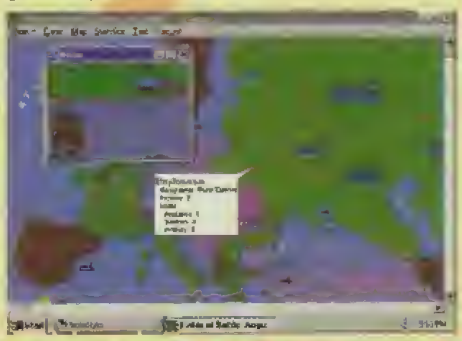
GREENWODD ENTERTAINMENT

W tej niewielkiej rangą strategii chodzi o budowę rycerskiego imperium. Akcja CRUSADE: THE FIGHT FOR POWER dzieje się w średniowiecznych czasach, przemieszcza się oddziały, zdobywając kolejne zamki. Gra ma wbudowany edytor zarówno jednostek, jak i scenariuszy, co oznacza, że będzie można się nią bawić stosunkowo długo. W dzisiejszych czasach niemal sto procent strategii dysponuje grafiką SVGA, tutaj niestety jej jednak nie uświadczymy.

FIELDS OF BATTLE

BEVELSTONE PRODUCTIONS

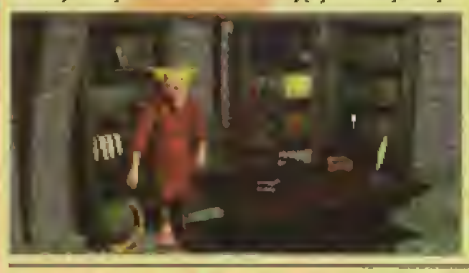
To gra wojenna działająca pod Windows. Wszystko podzielone na scenariusze, akcja pierwszego z nich rozgrywa się w Europie w latach 1914-17. W trakcie podzielonej na tury akcji (czekanie, aż komputer wykona swe ruchy trwa wieczność) zajmuje się państwa i księstwa, buduje fabryki, które produkują między innymi samoloty, żołnierzy i artylerię. Czy ta dość dziwna produkcja będzie w stanie skutecznie konkurować z nowymi grami wojennymi z SSI?



KINGDOM O'MAGIC

SALES CURVE INTERACTIVE

Barwny świat fantasy stał się areną komicznych wydarzeń. Wyobraźcie sobie ciąg scen: w pokoju na fotelu bujanym odpoczywa sobie staruszka, za oknem przechodzi pałący się (dosłownie!) troll, dwa krasnoludy siłują się, a z nieba spada coś dużego... Po Królestwie Magii poruszamy się z pełną swobodą, mogąc sobie wybrać na początku jedną z dwu postaci. Niezależnie od nas po tej krainie krąży kilkadziesiąt postaci, o różnych porach dnia można je zastać w rozmaitych miejscach. Bohater może kupować czary i bronie, zaistnieje możliwość wybrania profilu własnej kariery – albo jako siepacz, albo układny handlarz. Gra zawiera mnóstwo zabawnych motywów, łączy elementy świata fantasy ze współczesnymi wynalazkami. Interesujący interfejs użytkownika kojarzy się z RETURN TO ZORK. KINGDOM O'MAGIC zapowiada się na udane połączenie gry przygodowej i RPG. Jedynym mankamentem programu wydaje się fakt, iż pracuje on jedynie w rozdzielczości VGA. SCI wkrótce po nim obiecuje nadejście oczekiwanych GENDER WARS oraz XS. Jeśli ta mająca siedzibę w Southampton firma nie przełoży znów dat premier, to firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP już w przeciągu dwóch, trzech miesięcy wyda wszystkie te gry na polskim rynku.



NORMALITY INC

GREMLIN INTERACTIVE

W mieście Neutropolis od czterdziestu lat trwa stan klęski żywiołowej. Władza zaleca obywatelom oglądanie telewizji, atmosferę spowija gęsty smog, na ulicach rządzą bezwzględni Normale. Jeden z mieszkańców, okularnik Kent zostaje wciągnięty w wir wydarzeń, które doprowadzą do oswobodzenia miasta.

„Normalność wcielona" dysponuje niewiarygodnym systemem graficznym True3D, jedną z jego cech jest oczywiście to, że można kręcić głową na wszystkie strony. Zawierające mnóstwo przedmiotów lokacje nie są statyczne: z kranu kapie woda, z czajnika sączy się para, migoce telewizor. Po wykonaniu ważnej czynności obserwujemy animowaną scenkę, gdzie naturalność ruchów bohatera jest nie gorsza od ACTUA SOCCER, również autorstwa GREMLIN. Klimat gry kojarzy się z DAY OF THE TENTACLE, niektóre rozwiązania graficzne każą też przypomnieć legendarnego UNDER A KILLING MOON. Niestety, nielogiczne zagadki powodują konieczność używania wszystkiego na wszystkim. Dziwny również jest sterownik: po kilknięciu na oznaczonym obiekcie pojawia się wielki na cały ekran wizerunek Kenta z zaznaczonymi Look at, Talk to, Take, Open, Use – sposób używania opcji jest topomy. Te dwie rzeczy stawiają sukces gry pod znakiem zapytania.

MANIC KARTS

MANIC MEDIA/VIRGIN

Takie już są uroki mody, że powraca po dłuższym lub krótszym okresie. W ostatnich miesiącach ukazały się już czwarte wyścigi gokartów. W MANIC KARTS jeździ się po torach, a nie po szosach jak w VIRTUAL KARTS z MICROPROSE. Trzeba patrzeć, jak biegnie trasa, bo łatwo wyjechać na pobocze. Produkt bardzo przypomina wydane rok temu SUPER KARTS. Oczywiście dopieszczono grafikę, jednak styl jazdy pozostał niemal identyczny.

ICE&FIRE

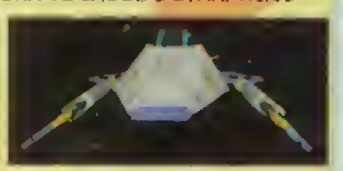
QT INTERACTIVE

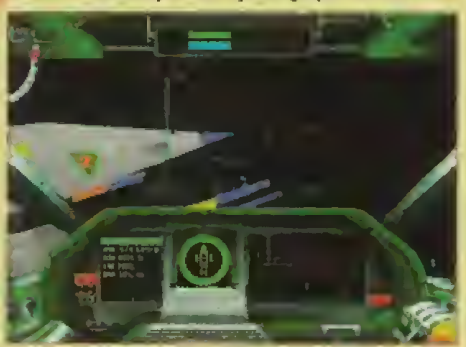
Człowiek, który napisał ponadczasowego TETRISA, nosi nazwisko Alexey Pajitnov. Po okresie milczenia wkroczył na rynek z działającą wyłącznie pod Windows ICE&FIRE. Jest to program, w którym grający porusza się niczym w DOOM. W labiryntach sal znajdują się lodowe bryły. Zmuszony jesteś je roztapiać, gdyż mogą się w nich znajdować przedmioty potrzebne do przejścia dalej. Równie dobrze może się zdarzyć, że wypełznie z nich bestia z rodziny Spheridów. Te trzeba szybko uziemiać. Na spenetrowanie oczekuje oslem niezbyt zróżnicowanych graficznie światów.

RENEGADE 2

SSI/MINDSCAPE

Aż 60 nowych misji ma do zaproponowania RENEGADE 2: RETURN TO JACOB'S STAR. Wśród nich eksterminacja, ratowanie zaginionych pilotów oraz eskortowanie międzygalaktycznych frachtowców. W porównaniu z RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR pojawią się dwa nowe pojazdy. Przejrzystość i płynność grafiki stanowi wielki plus RENEGADE 2, czyniąc go być może ostatnim dużym symulatorem kosmicznym działającym poprawnie na procesorze 486. SSI zawarło w programie edytor misji Holospace. Dodatkowo wystąpi możliwość walki jeden na jednego przez modem.





W dzisiejszym kąciku, pokrzepiony bezpośrednim kontaktem z czytelnikami na PLAY BOX 96, mam przyjemność podzielić się kilkoma spostrzeżeniami, jakie nasunęły mi się po wielogodzinnych dyskusjach przeprowadzonych z największymi polskimi wydawcami gier. Wszyscy zgodzili się co do jednego. Koniec z fuszerką, wydawaniem wszystkiego na siłę! Od dziś fani giercowania będą tłuc tylko w dobre tytuły!!!! Dobra to nowina, której najlepszą wykładnią będą nowości. Zachodni wydawcy wzięli się ostro do roboty zasypując Amigę garściami zapowiedzi. Amiga is not DEAD!!! I ma w Polsce niezmierzone rzesze fanów. Pozdrawiam was serdecznie i zapraszam do zgłębiania porcji świeżego mięska.

Wicik

Nowości z polskiego rynku

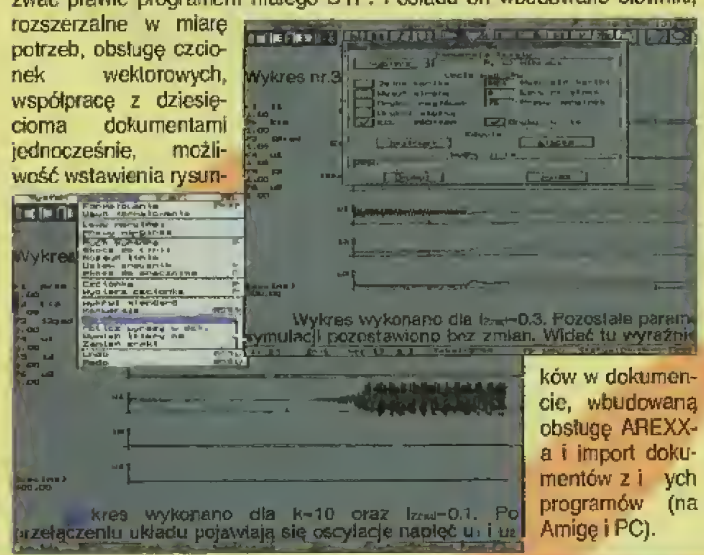
Do sprzedaży trafiły ostatnio:

ALFABET ŚMIERCI (SEVEN STARS)

Wydawca KAJKO I KOKOSZ opublikował przygodówkę skleconą z digitalizowanych zdjęć. Jak do tej pory jest to najlepsza tego typu rodzima produkcja, dzięki dobrej jakości zdjęć, przyzwoitej oprawie dźwiękowej i intrygującej fabule. Gra nie jest tak krótka jak SKARB TEMPLARIUSZY oraz posiada zdecydowanie lepszą obsługę. Wersja na Amigę 1200 różni się zdecydowanie od A500 (ECS). Widać w niej 256 kolorów, zmieniony i funkcjonalny panel obsługi, dodanie większej ilości wykończeń graficznych. Poza tym wersja AGA działa w wysokiej rozdzielczości.

PISARZ (SEVEN STARS)

Jest to nietypowa pozycja jak na dział poświęcony grom komputerowym, jednak niewielka liczba edytorów tekstu wydawanych w Polsce z pewnością zainteresuje część graczy. Tym bardziej, że ten program jest wart naszej uwagi. Dzięki prostocie obsługi i niektórym opcjom można PISARZA nazwać prawie programem małego DTP. Posiada on wbudowane słowniki, rozszerzalne w miarę potrzeb, obsługę czcionek wektorowych, współpracę z dziesięcioma dokumentami jednocześnie, możliwość wstawienia rysunków w dokumencie, wbudowaną obsługę AREXX-a i import dokumentów z i ych programów (na Amigę i PC).



W przygotowaniu:

Firma LK AVALON powiadomiła nas na razie o dwóch pozycjach, które co prawda są już reklamowane, ale jeszcze nie wydane. Pierwszą z nich jest ESKADRA, czyli interesująco wyglądająca dwudyskowa strzelanina pozioma. Cechami charakterystycznymi jest ładna grafika i olbrzymia ilość strzelania. Firma obiecuje, że przekonamy się o tym na dniach. Drugą jest również dwudyskowa platformówka ŁOWCA GŁÓW, która graficznie nie wygląda zbyt ciekawie, w przeciwieństwie do miodnej treści. Sądząc po koncepcji scenerii i postaci gra adresowana będzie do najmłodszych graczy.

Wieści z zachodu

Dzięki branżowym zachodnim tygodnikom i doniesieniom biuletynów internetowych, mamy obiecaną dawkę nowości.

TEAM 17

W związku z olbrzymim sukcesem, jakim było niewątpliwie sprzedanie ponad 50.000 WORMS na Amigę (utrzymujących się od ponad miesiąca na pierwszym miejscu w sprzedaży) firma pracuje pełną parą nad strzelaniną PROJECT-X 2. Pierwsza część była rewelacją. Druga miażdży graficznie i prawdopodobnie będzie przeznaczona tylko na komputery z kośćmi AGA!!! Jestem pod wrażeniem wersji demo i podobnie jak wy nie mogę się doczekać efektu końcowego.

ACCLAIM

Firma postanawia dać Amidze drugą szansę i w celu zbadania siły rynku na specjalną prośbę ESCOM wypuści prawdopodobnie NBA JAM TOURNAMENT EDITION i PUTTY SQUAD. NBA JAM jest jedną z najlepiej sprzedających się gier w historii firmy, dlatego wydawcy liczą na sukces na miarę WORMS. Dla przypomnienia informuję, że jest to jedna z najbardziej kozackich koszykówek. Gra się w nią systemem dwóch na dwóch, sterując najlepszymi graczami NBA.

21ST CENTURY

Ta firma kojarzy się nieodłącznie z pinballami. I słusznie bo już niedługo na Amigę 1200 ukaże się najnowszy łapkotrzepiec SLAM TILT. W przeciekach firma chełpi się tym, że tytuł ten ma być tym dla Amigi 1200, czym był PINBALL DREAMS dla Amigi 500. Jestem straszliwie ciekaw, czym jest w stanie pobić rewelacyjny moim zdaniem PINBALL PRELUDE?

Gry świeżo wydane

A-320 AIRBUS 2 (Games 4 Europe/ECS/1 dysk) – znany każdemu miłośnikowi symulatorów jedyny europejski samolot pasażerski doczekał się adaptacji na komputerze. W porównaniu do pierwszej części nie zaobserwowałem zbyt wielu zmian. Gra charakteryzuje się bardzo dużym stopniem realistyczności. Bez ponad stustronicowej instrukcji nie sposób pograć.

EXTREME RACING (Black Magic/CD32) – wspaniałe wyścigi charakteryzujące się dużą miodnością ujrzały światło dzienne na srebrnym krążku. Po WORMS jest to dopiero druga gra na CD32 wydana w minionym kwartale.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (Domark/Amiga/CD32) – wydawca zapowiada pobicie PC w liczbie sprzedanych egzemplarzy świetnie zapowiadającego się managera piłkarskiego. Kampania reklamowa Amigowej wersji zaskoczyła wszystkich rozmachem i sumą wydanych pieniędzy. Czyżby od czasu BREATHLESS wszyscy uwierzyli w ten komputer?

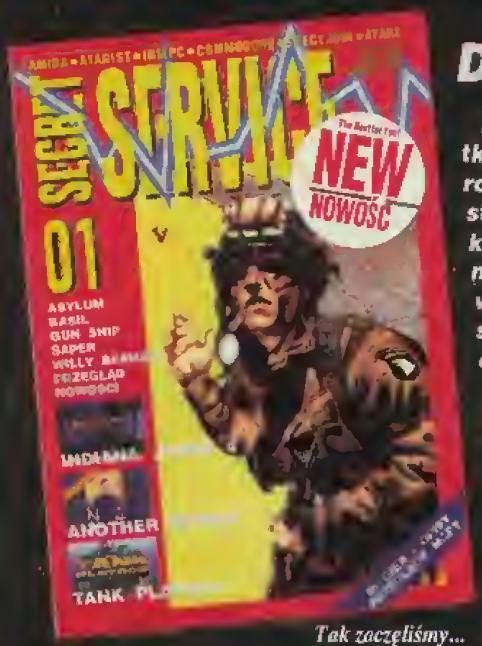
BLITZ TENNIS (Blitzers) – dla ciekawego tenisa SUPER TENNIS CHAMPIONSHIP, dystrybuowanego w Polsce przez MARKSOFT, pojawia się nowy konkurent.

GLOOM 2 (Black Magic, CD32) – Amigowcy mieli GLOOM w wersji DELUXE, więc wszyscy konsolarze otrzymają drugą część tego bardzo dobrego klona DOOM. Dystrybucją w Polsce zajmie się firma MARKSOFT.

WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER (Audiogenic STW/Marzec) – ponieważ w czerwcu londyński gigant będzie tętnił życiem z racji zbliżających się Mistrzostw Europy, mam przyjemność zakomunikować o wydaniu kolejnej piłki nożnej. Wydawca jest uznany za najpłodniejszą firmę minionych trzech kwartałów.

PRO RUGBY (Audiogenic STW/Lipiec) – po wydaniu świetnego tenisa i piłki nożnej, do galerii gier sportowych dołączy mało u nas popularne rugby.

Od Redakcji... to już trzy lata!



Tak zaczęliśmy... trzy lata temu. Pierwszy numer ujrzał światło dzienne 16 marca 1993 roku.

Drodzy Czytelnicy!

Za nami już trzy lata wspólnych spotkań. Wkroczyliśmy właśnie w czwarty rok działalności, mając za sobą całą listę dokonań, a przed sobą dziesięciokrotnie tyle planów. Jednak najważniejsze jest dla nas to, że sukces zawdzięczamy Wam. Najlepsze nawet pismo jest niczym bez Czytelników – o tym pamiętamy zawsze.

Przez te trzy lata wiele się zmieniło. Komputery przebyły drogę od 386 do Pentium Pro (686), średnia gra ma prawie pięćsetkrotnie większą objętość, ukazuje się ich zaś kilkakrotnie więcej. Polski rynek rozwinął się ogromnie – jest kilku dużych dystrybutorów, sieć sprzedaży licząca blisko tysiąc sklepów, gry wydawane są równo z zachodnimi premierami, a niekiedy wcześniej. Na rynku pojawiły się nawet konsole, w które jeszcze rok temu nikt nie wierzył. Z dnia na dzień, a nawet z miesiąca na miesiąc przemiany nie są tak widoczne jak teraz, gdy spojrzy się z dużo większej perspektywy. Pamiętajcie jednak, że my jesteśmy zawsze z Wami, krok w krok śledzimy wszystkie wydarzenia, a niektóre staramy się nawet wyprzedzać.

Trudno już zliczyć te wszystkie gry, które opisaliśmy w trzydziestu czterech numerach; spis treści zawierający tylko duże opisy ma ponad tysiąc pozycji. Ale ważna jest nie tylko ilość – my zawsze dbaliśmy o wysoką jakość zarówno merytoryczną, graficzną, a nawet proekologiczną SECRET SERVICE. Jesteśmy dumni, że dostrzegacie to i że co miesiąc obdarzacie nas swoim zaufaniem.

Będziemy robić dalej to co robimy, tylko jeszcze lepiej. Najważniejsza jest dla nas prawda, fachowość i Wy – Czytelnicy. Możecie zawsze na nas liczyć.

Redakcja

Gawędy bez fai

Mawiają snobki, że generalnie to kiedyś napisano dwie powieści, a wszystko potem to już tylko ich mutacje. Nikt rozsądny się z tym zgodzić nie może, ale każdy chyba łatwo zauważy, że większość zalewających nasz rynek książek, filmów i gier komputerowych to siódma woda po kisielu. Na nadzianie się na nieoryginalnego gniota narażeni są szczególnie przedstawiciele tej ostatniej kategorii (last but not least); jako że rynek gier to sprawa ledwie kilkunastoletnia, gracze niewiele starsi, to i można przemycać treści już dawno w innych mediach spłowiałe.

Kiedy dwa lata temu pasjonowałem się przygodami Gabriela Knighta, jego walką z kapłanami Voo-Doo i związkami międzyplciowymi, nie interesował mnie fakt, że lepiej opisano krwawy kult bogini Kali w filmie Wesa Cravena „Wąż i Tęcza", ani że napięcie między Gabrielem a Grace to wręcz aksjomat powieści młodzieżowej. Gra była znakomita i tyle. Kiedy więc w ręce me spocone trafił sześciokompaktowy GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, rzuciłem kolację, pracę i „Simpsonów", byle tylko raz jeszcze zasmakować wytworów wyobraźni poważnie traktującej graczy Jane Jensen. Pewnie w innym miejscu SS znajdzie się dokładna recenzja, pominimy więc co, jak, gdzie i kiedy i odpowiedzmy sobie na pytanie: Dlaczego do jasnej cholery Anne Rice, twórczyni słynnego „Wywiadu z wampirem" (był nawet film z T. Cruise i B. Pittem), nie zaskarżyła firmy SIERRA za plagiat?... Tak, tak, dla niewprawnego oka GK2 to znakomita, pełna innowacji, rewelacji i kopu..., to jest, innych atrakcji przygodówka. Dla mnie jednak, zwłaszcza od połowy, była to tylko kopia pomysłów Anne Rice. Zobaczmy: tu mamy arystokratę-wampira, tu arystokratę-wilkołaka, w obu opowieściach między głównymi bohaterami pojawia się wzajemna fascynacja (czasami przekraczająca znane nam normy), główny Zły zostaje mentorem dobrego i poprzez narzucanie mu swego stylu życia próbuje korzystać z jego sił witalnych, odczynienie czaru możliwe jest podczas sztuki, itd. Jeden z amerykańskich dziennikarzy nazwał nawet stworzycielkę Gabriela „interaktywną Anne Rice", nie wiedząc jednak chyba, jak celnie dociął..

■ ■ ■

Niejeden z weteranów sceny komputerowej z rozrzewnieniem wspomina czasy, kiedy to rżnął nocami w KNIGHT LORE na Spectrum, GREAT ESCAPE na Commodore czy też „jak-nie-kichnę-to-się-właduje" na Atari. Ze łzami w oczach opowiada dzieciom, jak to w żenujących z dzisiejszego punktu widzenia rozdzielczościach i przy szalonej liczbie 8 kolorów spędzał najszczęśliwsze chwile swojego życia. „To se ne vrati" – mawiał pan Havranek... Ten sam jednak weteran, kiedy po skończeniu jakiejś gry na swoim Pentium chwyci dla odprężenia za emulator ubóstwianego przez siebie 8-bitowca, z nudów po pięciu minutach wyłącza komputer. Nadszedł czas powiedzieć to sobie szczerze: te stare gry były tragiczne graficznie i żałosne treściowo, a ich sukces opierał się tylko na porywie wiatru nowości. Przy życiu trzyma je tylko nasz sentyment. Owszem, niektóre pomysły były znakomite (a w wydany niedawno remake Atarowego TEMPEST gra chyba każdy oprócz mnie) i niektóre nowiutkie gry mogą im tylko pozazdrościć ówczesnej młodości (w starciu STUNTS z czymkolwiek poza SCREAMER te ostatnie twory dostałyby nokautującą fangę w nos), ale jednak owe wzruszające nas swym urokiem ramole należy już odłożyć na półkę z napisem: „Przeminęło z wiatrem".

Kto się ze mną nie zgadza, ten niech spojrzy na sprawę tak: jest rok 1986. Mama kupuje nam magnetofon MK-232 Automatic (monofoniczny rzęch, tzw. „tryumf polskiej myśli technicznej nad zdrowym rozsądkiem"™), na którym nagrywamy jak szaleni co się tylko da. Dziesięć lat później mamy już dużą super-duper wieżę stereo z turbodoładowaniem i antymaterią, i każdy dźwięk brzmi nawet lepiej, niż to planował jego twórca. Czy ktoś przy zdrowych zmysłach rzuciłby to wszystko, by znów słuchać trzasków i chrupnięć z MK-232, modląc się przy okazji, by nie wcięło taśmy? Pewnie, że nie. A jednak to miło powspominać chwile, gdy nagrało się swoją pierwszą kasetę...

■ ■ ■

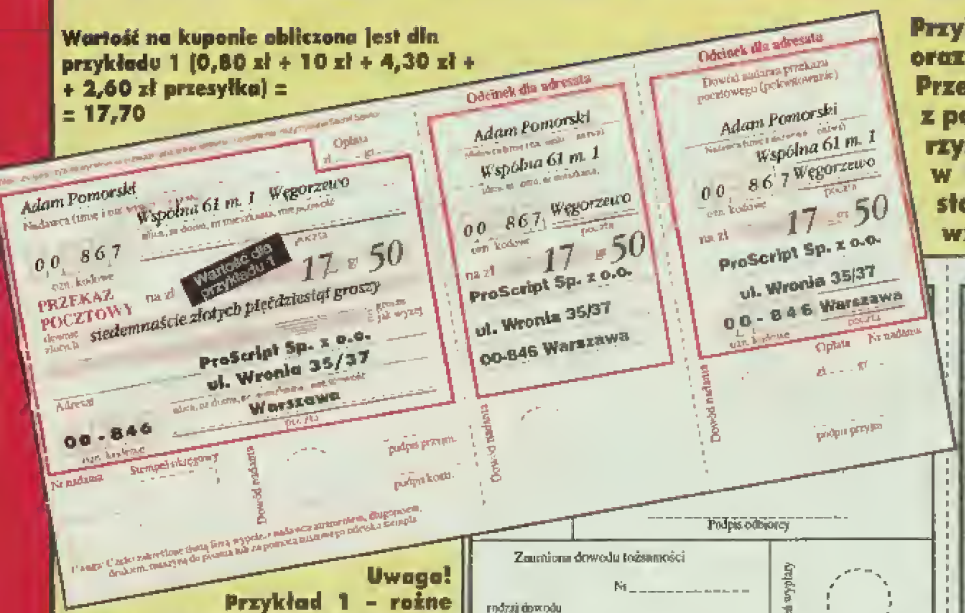
Taka moda jest, co to Windows'95, panie dzieju, ssie, a nawet, nie przymierzając, zasysa. A Microsoft najlepiej rozparcelować i z pieniędzy z licytacji zatrudnić jakiegoś dobrego programistę. Veto. Veto, mówię! Cokolwiek złego by o Wilusiu Gate nie mówić, to kilka programów zrobił dobrych (WORD, FLIGHT SIMULATOR), a ichnie Windows'95 to pierwszy krok w stronę ułatwienia graczom życia. Koniec problemów z grzebaniem w AUTOEXECu lub CONFIGu, koniec kłopotów dźwiękowych, koniec wreszcie z mozolnym przedzieraniem się przez DOS. Do oponentów mam tylko dwa zdania. Raz: zanim skrytykujecie Windows'95, zobaczcie, czy przypadkiem nie macie jakiegoś dziwnego procesora, mniej niż 12 MB RAM albo starą kartę video. Dwa: i tak to nikogo nie obchodzi, bo cały świat przerzuca się na '95-ki. Life is brutal.

Adrian Chmielarz

Wygrzebałem dla was parę grafik ze Speca.

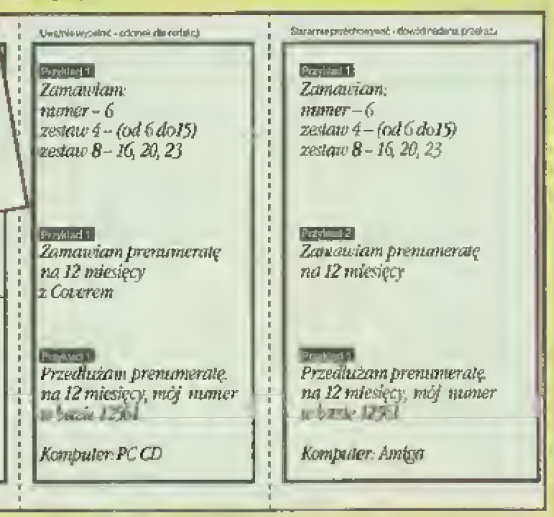
PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (0,80 zł + 10 zł + 4,30 zł + + 2,60 zł przesyłka) = = 17,70



Uwaga!
Przykład 1 - różne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę.
Prosimy zawsze podawać typ komputera oraz czy prenumerata ma być z Coverem.

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów dostępnych w Urzędach Pocztowych. Należy je bardzo starannie wypełnić wg podanego obok wzoru.



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA.

W przypadku zamawiania archiwaliów, NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

WSZELKIE REKLAMACJE są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-22) 24-91-47 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

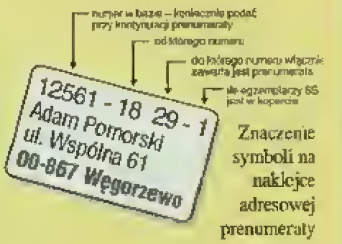
MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZAKUPIENIE ARCHIWALIÓW I ZAPRENUMEROWANIE BEZPOŚREDNIO W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać do 15 kwietnia!
Realizacja prenumeraty od maja.

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

PRENUMERATA

Możliwe jest zaprenumerowanie numeru „z coverem" albo bez. Prenumerata „bez covera" może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z coverem" może zostać zawarta tylko na 12 numerów. Zastrzegamy się, że cover nie będzie co miesiąc i że będzie częściej w wersji PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty „bez coveru"		
3 miesiące	–	9,90 zł
6 miesiące	–	19,80 zł
9 miesięcy	–	29,70 zł
12 miesięcy	–	39,60 zł

cena prenumeraty „z coverem"
12 miesięcy – 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

Z przyczyn technicznych nie jesteśmy w stanie wydawać cover dyskietki co miesiąc. Jako rekompensatę będziemy co pewien czas wydawać cover CD, w zastępstwie klasycznych trzech dyskietek.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

1-5 braki! 19 braki! 21 braki!

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	15	1,20 zł	24	1,80 zł
7	80 gr	16	1,60 zł	25	1,80 zł
8	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł
9	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł
10	1,20 zł	19	BRAK!	28	1,80 zł
12	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł
11	1,20 zł	21	BRAK!	30	2,20 zł
13	1,20 zł	22	1,80 zł	31	2,20 zł
14	1,20 zł	23	1,80 zł	32	3,00 zł

■ W ZESTAWACH TANIEJ:

		koszty przesyłki
zestaw 1 (całość: od 6 do 32 bez 19 i 21)	– 35,50 zł	+ 5,20 zł
zestaw 2 (od 6 do 7)	– 1,40 zł	+ 1,00 zł
zestaw 3 (od 6 do 15)	– 10,00 zł	+ 1,80 zł
zestaw 4 (od 8 do 15)	– 8,60 zł	+ 1,50 zł
zestaw 5 (dwa dowolne od 6 do 27)	– 2,90 zł	+ 1,00 zł
zestaw 6 (trzy dowolne od 6 do 27)	– 4,30 zł	+ 1,20 zł
zestaw 7 (cztery dowolne od 6 do 27)	– 5,80 zł	+ 1,20 zł

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1 zł
od 3 do 4 szt. – 1,20 zł
od 5 do 8 szt. – 1,50 zł
od 9 do 13 szt – 1,80 zł
od 14 do 18 szt – 2,60 zł
powyżej 18 szt – 5,20 zł

Pozdrawiam miliony użytkowników konsol w naszym kraju. Niech żyją najpopularniejsze platformy growe w Polsce: Game Boy i Pegasus!!!

W.K.

TIPS & TRICKS

ALFRED CHICKEN

Amiga, Roman Mucha

W pierwszym levelu wejdź do pierwszych drzwi (czerwonych). Zaraz po lewej stronie stoi odskocznia. Skocz na nią i odbijaj się, aż Alfred walnie głową w ukrytą platformę z czerwonymi drzwiami. Wejdź w nie i pędź na górę do czerwonych drzwi. Będziesz w WARP ROOM, gdzie będziesz mógł sobie wybrać numer levelu, od którego chcesz zacząć (tylko od 2 do 5).

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

CD32, Sychioo

Na drugim poziomie CIVILIAN FACILITY znajduje się tajny portal TEAM 17. Aby do niego wejść skorzystaj z INTEX'a, używając opcję INFOBASE. Na tym samym poziomie, wchodząc na kibel w lewym górnym rogu planszy przeniesiesz się do tajnej sali z mnóstwem kasy.

BIG SEA

Amiga, Nicholas Piotrowski

Można załadować wojska w mieście NUOMIS, mając okręty wojenne w innym mieście. Można polecieć do tego miasta smokiem. To znaczna oszczędność czasu i pieniędzy.

BOULDER DASH

Nintendo, HAK

Kody do poziomów: 06) 752053, 07) 423480, 08) 457397, 09) 432579. W planszy 1-4 uwolnij motyla i walnij go kamieniem to posypią się kryształy.

COMMAND & CONQUER

PC, Łukasz Wieczorek

Większość misji możesz przejść w prosty sposób: najpierw zabuduj wroga murem (komputer nie zniszczy zabudowy, a ty w tym czasie możesz się spokojnie rozwinąć), następnie zniszcz wieżyczki wroga z broni dalekiego zasięgu, otocz jego bazę, pozbądź się muru i dokonaj rzezi.

DARK SUN 2

PC, Klos

Jeśli znalazłeś się w jednym z dwóch portali zagadek oto rozwiązanie: – w portalu z papugą należy zebrać wszystkie przedmioty (nie zapomnij o pelerynie pod kijem), zbić jedną statuetkę, zastąpić ją drugą i ułożyć wszystko tak jak widać to w lustrze; – w portalu z alchemikiem, ułóż napoje w następującej kolejności: BAYA LEAF, ERDLU BLOOD, RANDAR, HERVELIAN, BARTINI, GARVINALIA, SET HULI OIL.

DIGGERS

CD32, Sychioo

Dojdź do kopalni wroga i znajdź wejście, przez które wchodzą kopacze. Następnie, najlepiej przy pomocy wiertacza wykop pionowy szyb, im dłuższy tym lepszy. Gdy kopacze będą chcieli wejść do kopalni, trochę sobie polecą (ouch!).

D.J. BOY

Pegasus, Łukasz Bąk

SELECT – uzupełnienie energii, START+SELECT kilka razy – kilka żyć więcej.

DRAGON'S LAIR 2

PC, Paweł Marcichowski i Marek Kozdrowski

Zapisz stan gry naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na C. Masz 99 żyć.

DUNE 2

PC, Vader

Kiedy odnajdziesz Harvester wroga, zaatakuj go pojedynczym żołnierzem. Harvester go rozjedzie i przestanie zbierać przyprawę!

FELIX

PC, Paweł & Piotr Marcichowscy, Marek Kozdrowski, Wojciech Dyszy

Napisz w trakcie gry 12345FELIX i naciśnij ENTER. Teraz: 1 – nieśmiertelność, 2 – skipper leveli, 3 – 99 żyć, 4 – koniec gry i wpis.

GLOOM

CD32, Sychioo

W planszy WHEEL OF DEATH znajduje się automat do gry, na którym można wygrać dodatkowe życie. Żeby się do niego dostać, należy, po otwarciu przejścia do koła śmierci, iść cały czas w lewo, aż do szerokiego wejścia oświetlonego zielonym światłem. Następnie należy wejść do tajnego przejścia. Trzeba się jednak ostro starać, bo w grze ma się tylko trzy życia (gra to stary dobry DEFENDER).

JAMMIT

PC, Tomasz „Punisher" Jezior

Aby zagrać z JUDGE jako kod wpisz: dla SLADE – PHLSRGR, dla ROXY – BBSKNNR, dla CHILL – IRBRGHT. Gdy grasz joyem, to wciśnij naraz dwa FIRE, a potem puść jeden i ponownie go wciśnij – wykonasz fantastyczny rzut. Gdy wykonasz tę operację, tylko, że puścisz drugi FIRE to będziesz efektownie blokował piłkę.

JET STRIKE

CD32, Sychioo

Oto sposób na rozwalenie całej góry. Należy czymś mocnym (zalecany DURANDAL) walnąć w podnóże góry. Jeśli się uda to w miejscu wybuchu pojawi się wycięcie w górze, które powinno być czarne i idealnie proste. Dalej, należy walnąć DURANDAL'em w dolną część ściany pozostałej po eksplozji. Kawał góry powinien się rozwalić jak poprzednio. Czynność należy powtarzać aż do rozwalenia całej góry (podobnie jest z budynkami).

K240

Amiga, Robert W.

Naciśnij ENTER i wpisz: LOADSADOSH – przypływ gotówki, ICEMAN – zamraża asteroidy, WIDGET – wszystkie wynalazki, SKYSCRAPER – dwukrotnie szybsza budowa. Pamiętaj aby po każdym kodzie nacisnąć ENTER.

Krzysztof Proksa

Jednym z pierwszych zakupów powinien być ANTI MISSILE POD, zabezpieczca częściowo przed atakami rakiet UFOjudków. Inwestuj w budownictwo mieszkaniowe – im więcej ludzi tym więcej kasy z podatków. Wróg często korzysta z broni biologicznych, więc w miarę szybko należy kupić SCI TEK ANTI VIRUS ROCKET i budować je w silosach rakietowych. Po zdobyciu wrogiego asteroidu, pozostaw nad nim np. 6 ASSAULT FIGHTER, a resztę floty wycofaj nad własne asteroidy (UFOki mogą chcieć odbić asteroid lub go rozwalić).

LION KING

PC, Lord Rayden

Na bonusie z Pumbą (dziką świnią) nie zjadaj długich zielonych robali z niebieskimi skrzydłami, czarnych pająków i brązowych z żółtym paseczkiem.

LOST PATROL

Amiga, Paweł Kopacz i Konrad Kania

W wiosce zadawaj pytania na zasadzie słów kluczowych, np.: AMMO, FOOD, VIETCONG, VC PATROL.

MARIO LAND 3

Game Boy, Maciej Nadratowski

Aby otworzyć wrota do COURSE 2 próbuj w różnych miejscach naciskać góra + A. Jeśli w twoich rękach ukaże się pieniążek z krzyżykiem, natychmiast udaj się do wrót i rzuć nim w nie.

NAVY BLUE

Game Boy, Adam Roman

Kody: 13) EKKHBMUT, 14) ETKFHMBS, 15) MGFKOYLI, 17) MGFLRYSF, 18) MUFMNEOV, 19) MVALMESX, 20) YLTVEMCT, 21) YLTUAMIL.

NINJA CAT

Nintendo, HAK

Kody: 08) 128256, 09) 924748, 10) 641114, 11) 390227.

OSCAR

Amiga, Roman Mucha

Gdy zbierzesz cały napis BONUS idź szybko w prawo, aż dojdziesz do świni z napisem EXIT. Teraz ją przeskocz i weź kompakt, a wyskoczy z niego królik.

PLAY-BOX'96

relacja z targów

W dniach 1-3 marca w katowickim „Spodku" odbyła się trzecia edycja targów PLAYBOX. Na tej imprezie nie mogło zabraknąć nas. Na PLAYBOX byliśmy już po raz trzeci i musimy przyznać, że z roku na rok impreza jest coraz większa i lepsza. Tym razem pojechaliśmy silną sześcioosobową grupą. Podróż prawie się udała, straciliśmy tylko 1/3 taboru. Przy okazji składamy podziękowania redakcji COMPUTER STUDIO za pomoc na trasie.

Dzień pierwszy – piątek – był spokojny. Organizowaliśmy konkursy, w których najlepsi gracze (TEKKEN i RIDGE RACER na SONY PLAYSTATION) wygrywali kompakty, KOMPENDIA WIEDZY, plakaty, gadżety i akcesoria mangowe. Wszyscy świetnie się bawili.

Dzień drugi – sobota – wyglądała przebojowo! Już od rana tłum wiernych fanów rósł w oczach. Atmosfera rozluźniała się z każdą chwilą. Znów były konkursy, dysputy, oglądanie mangowych filmów... Jednak z uwagi na fakt, że nasze stoisko było dosyć małe (chociaż nie mam pojęcia jak wielkie powinno być...), zaś wielu chciało wziąć udział w konkursach lub po prostu pogadać, napór zwiększał się dosyć szybko. Gdzieś koło południa sytuacja zaczęła wyglądać kiepsko – nasze stoisko pod naporem powoli poczęło opuszczać zwarty szereg stoisk targowych. Kiedy dodryfowaliśmy do muru, a nasze prośby o cofnięcie się nie przynosiły rezultatów, zaczęliśmy obawiać się o nasz los. Postanowiliśmy jak najszybciej rozdać resztę nagród (a było tego dużo), a po skoku Gulasha w tłum niechcący jeszcze bardziej podkręciliśmy emocje. Stoisko zafalowało, strzeliły boczki, później kontuar, zaś na końcu sufit. Nie mając wyjścia musieliśmy wspinać się po ścianie na trybuny. Część sprzętu przepadła (pozdrawiamy szczęśliwych posiadaczy m.in. dwóch redakcyjnych PSX-ów i czterdziestu gier).

Dzień trzeci – niedziela. Z uwagi na fakt, że nie mieliśmy już stoiska, nagród, a nawet PSX-ów, na których można by było grać, w niedzielę nas już nie było.

Co działo się na targach? Hurtownia Oprogramowania USER przedstawiła nowy tytuł na PC – POLANIE. Gra przypomina WARCRAFT z tym, że realia są bardziej swojskie (Mieszko, Mieszko...). Na stoisku LK AVALON spostrzegawczy zwiedzający mogli dostrzec kolejną polską grę na PC – BASTION. To też strategia z okresu wczesnego średniowiecza. Pośrodku targów wielkie stoisko miało SONY Polska, na którym prezentowano konsolę PLAYSTATION, zaś w kuluarach mówiono o mającej się niebawem rozpocząć szerokiej akcji promocyjnej. Firma BOBMARK od 1 marca została dystrybutorem konsol SEGA, m.in. SATURN i MEGADRIVE. W piątek wieczorem odbył się bankiet, na którym rozdano nagrody – złote PLAYBOX'y. Otrzymały je: za hit zagraniczny (COMMAND & CONQUER) – IPS; najlepszy dystrybutor – IPS; premiera targów (POLANIE) – Hurtownia USER; debiut roku (pierwsza polska gra na CD) – CD PROJEKT; najlepsza polska gra (TENAGENT CD) – METROPOLIS; najlepsza konsola (PSX) – SONY Polska; za wkład w rozwój polskich gier komputerowych – L.K. AVALON.

Do zobaczenia za rok!

KaYteck

Masz o jedną kontynuację więcej. Jeśli nie nazbierałeś jeszcze wszystkich Oskarów, to przy wejściu do następnego levelu daj joypada w górę. Niespodzianka.

PIPEMANIA

PC, Paweł Matuszak

Kody: 5) HAHA, 9) GRIN, 13) REAP, 17) SEED, 21) GROW, 25) TALL, 29) YALI.

PITMAN

Game Boy, Adam Roman

Kody: 1) O8AA, 2) OHMN, 3) ORYZ, 4) 119B, 5) 1931, 6) 1JXY, 7) ITQM, 8) 22KP, 9) ZARW, 10) 2K63, 11) ZUC9, 12) 33VX, 13) 3BJQ, 14) 3LG8, 15) 3V52, 16) 455F, 17) 4E67, 18) 4NJR, 19) 4XVK, 20) 54C6.

POLICE QUEST 3

PC, PC Scorpio

Kilka kodów: świrus nad rzeką – 12025, pijaczek rzygający na buty – 23152, beznadziejny kierowca – 21654. Kod do twojej szafki to 776, a Pat Morales – 386 (zazwyczaj). Aby wejść do damskiej przebieralni, musisz trafić na moment gdy przed drzwiami jest woźny, w męskim kiblu wrzucić papier do sedesu i poinformować woźnego. Opuszczony magazyn znajduje się na samym końcu ulicy SECOND (róg z RIVER), a salon GOLD NUGGET na górnym końcu ulicy 8TH (róg z PALM).

POWER SOCCER

Pegasus, P.P. Master

Kod: 2) 3785656, 3) 8459410, 4) 3390212, 5) 7464111.

PRINCE OF PERSIA

Game Boy, P.N. Red Bull

Kody do poziomów: 01768075, 24613065, 98111015, 50005005, 4430-2135, 62906195, 11805185, 29430654, 90737644, 56625674, 45129764, ostatnia plansza – 78022714.

ROAD WARRIOR

PC, Łukasz Wieczorek

Klawiszem F7 przechodzisz misję, Klawiszem F5 zapisujesz stan gry. W pierwszej misji nie marnuj czasu na zabijanie ludzi (chyba że zaczynają rzucać w ciebie butelkami z benzyną), skup się na rozwalaniu samochodów. Jeśli nie zostaniesz sam na arenie, po upływie 10 minut zabawa zaczyna się od nowa. W misji drugiej musisz jak najszybciej dogonić pierwszy pojazd i zmienić go w kupę złomu. Wyścig musisz ukończyć na pierwszym miejscu. Jeśli jakiś typ nadzieje ci się na samochód i nie będzie chciał zlecieć, po prostu schowaj kolce. Budynki niszcz przy pomocy rakiet HARRY 1. W misjach, w których masz zabijać ludzi – strzelaj do nich, a nie rozjeżdżaj. Tylko przy postrzale giną na 100%. Zawsze czytaj uważnie polecenia klientów. Czasami mają dziwne zachcianki. Na farmie, w misji ze zmutowaną świnią, po nadzianiu zwierza na kolce strzelaj do niego, żeby szybciej zdechł. W misji na pustyni, gdzie masz eskortować samolot, uważaj żeby nie wpadł na budowle (likwiduj je za pomocą HARRY 1). W misji na lotnisku, samolot zniszcz zanim wystartuje.

TERMINAL VELOCITY

PC, Edward od Gierek

Kody do wpisania w trakcie gry: TRIGODS – nieubywająca energia, TRISHLD – przywrócenie energii, TRINEXT – następny etap, 3DREALM – amunicja wszystkich typów, TRWARP1 do TRWARP9 – przenoszenie od 1 do 9 etapu danej misji, TRIFIR1 do TRIFIR7 – amunicja od PAC do DAM, TRIFIR8 – afterburner (120), TRIFIR9 – jak TRJGODS ale tylko przez 30 sekund. MANIACS – afterburner (960), TRSCOPE – oscyloskop, TRFRAME – licznik ramek.

KOMPENDIUM WIEDZY

...to unikalne wydawnictwo **książkowe**, zawierające m.in. **2263 Tipsy, 94 SaveGamery, Super Supery**, Historię **Mangi i Anime**, Przegląd Mordobić z **Tajnymi Ciosami** oraz prawie 300 rysunków...

Opinie kupujących:

BOMBA! SUPER! MIODZIO!
ZA TAK NISKĄ CENĘ!
PRZESZLIŚCIE SAMYCH SIEBIE!
WOOOW! POPROSZĘ JESZCZE JEDNĄ!

Wszyscy nowi chętni mogą zapisywać się na dodruk. Prosimy nie zwlekać ze składaniem zamówień — tę książkę musi mieć każdy gracz!!!

Dystrybucję prowadzi redakcja SECRET SERVICE. Książka nie będzie dostępna w księgarniach ani kioskach.

Przygotowywany jest dodruk, na który można jeszcze złożyć zamówienie. Realizacja drogą pocztową w kolejności zgłoszeń.

Cena: 9,90 zł za 336 stron + koszty przesyłki (płatne przy odbiorze)

Kompendium Wiedzy w pytaniach i odpowiedziach:

– Dlaczego KW jeszcze nie doszło, przecież zamówienie wysłałem w grudniu?!?

KW zostało wysłane już jakiś czas temu. Najczęstszą przyczyną problemów był grudniowy szczyt korespondencyjny – w tym okresie jest taka ilość pomyłek, że my sami zwróciliśmy do urzędu ok. 800 listów i kartek, których adresatami były inne firmy (nie tylko z Warszawy) i osoby prywatne. Istnieje prawdopodobieństwo, że część „pomyłek" adresowanych lądowała w koszu gdzieś w Polsce.

– Wysłałem zamówienie dawno temu, nic nie dostałem. Co robić?

Wysłać ponownie kartkę pocztową KONIECZNIE z dopiskiem, że to ponowne zamówienie, lub zadzwonić do redakcji.

– Musiałem zapłacić listonoszowi więcej niż 9,90 zł. Dlaczego?

Cena egzemplarza wynosi 9,90 zł. Cała reszta to koszt solidnej koperty + bardzo tania stawka pobraniowa, której żąda poczta za odesłanie nam waszych pieniędzy!

– Czy będzie Kompendium Wiedzy 2?

Dopuszczamy taką możliwość.

– Czy też będzie trzeba tak długo czekać?

Zdecydowanie NIE! Zdobyliśmy masę doświadczeń, które pozwolą nam przeprowadzić całą akcję sprawniej.

– Jak udało się wam zrobić tak odjazdową książkę za tak niską cenę?

To proste – część kosztów ponieśli anonimowi sponsorzy, a poza tym cena nie zawiera marży księgarskiej. Prawdopodobnie taki cud się nie powtórzy, czas pokaże...

Zamówienia prosimy przysyłać na kartach pocztowych pod adresem: ProScript, 00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

Polanie 2

Zanurz się w mroczny świat przodków ...

Strategia w najlepszym wydaniu na IBM PC

Polan

- pierwsza polska gra strategiczna
- z kierowaniem poszczególnymi postaciami
- niesamowita podróż do przepełnionego
- odgłosami nieustannej walki i pulsującego
- potężną magią świata przodków
- perfekcyjna oprawa graficzna
- wyraziście podkreślająca nastrój
- muzyka i dźwięk
- intuicyjny sposób wydawania poleceń

Już tu są.
Nie uciekniesz
przed nimi,
nie ukryjesz się.
Nie masz szans.
Do perfekcji doprowadzili
wojenne rzemiosło.
Ujarzmili potworną moc ...
Przyłącz się,
dowódź i zwyciężaj!
Wśród krwi i ciał pokonanych
brnij naprzód,
aż dostrzeżesz na horyzoncie
nadmorskie **wydmy ...**

WYGRALIŚMY PLAY-BOX!
WYGRAJ Z NAMI I TY!

Wkrótce rozszerzona wersja na CD!
Dla posiadaczy wersji dyskietkowych będzie dostępny upgrade w korzystnej cenie.

PLAY - BOX '96
NAJLEPSZA PREMIERA

Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.

Cena wersji dyskietkowej: 55 PLN (VAT i koszty przesyłki wliczone).

Hurtownia Oprogramowania USER
31-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31
tel. (012) 66 69 22, tel/fax (012) 66 88 54

USER

LABIRYNT '96 • POZNAŃ • TARGI • INF

Wszystkich graczy, wielbicieli gier komput
i konsol, zapraszamy w dniach 14–17 kwiet
gdzie odbędzie się najważniejsza im

LABIRYN

Prezentacje gier komputer

500 m² powierzchni wystawienniczej
9 największych dystrybutorów gier
80 komputerów Pentium i konsol
8 premier europejskich
40 nowości ze światowego rynku gier
można zobaczyć i zagrać
spotkania z autorami i wydawcami
stoisko SECRET SERVICE
punkt sprzedaży gier
...a wszystko w konwencji „Jaskini Gier".

Zapraszamy wszystkich graczy... taka impreza jest tylko raz w roku!

Polski rynek dystrybutorów i wydawców gier komputerowych:

IPS COMPUTER GROUP
CD PROJEKT
Digital Multimedia Group
TECHLAND
MIRAGE
LiCOMP
MARKSOFT
ENTERTAINMENT SYSTEMS POLAND
USER

rowych, telewizyjnych
ia 1996 r. do Poznania,
reza growa w roku

T '96

owych i konsol

Na targach ukaże się numer specjalny SECRET SERVICE, poświęcony wszystkiemu, co będzie się działo w LABIRYNCIE. Na następnych stronach znajdziecie listę wystawców oraz produktów, które będą prezentowane w Poznaniu.

Lista aktualna na dzień 25 marca 1996 r.

TO TU!

W pawilonie 26A spotkamy się wszyscy, by na osiemdziesięciu komputerach Pentium przetestować niemal czterdzieści gier. Przez cztery dni Poznań opanuje szał gier. Szkoły opustoszeją, staną biura, urzędy, nawet komunikacja. Wszyscy będą tutaj!!! Bądź i Ty!!!

Organizatorzy LABIRYNTU '96

Międzynarodowe Targi Poznańskie

IPS COMPUTER GROUP

VOBIS MICROCOMPUTER
sponsor sprzętu komputerowego

SECRET SERVICE
patronat prasowy

Firma MIRAGE jest dystrybutorem wielu zachodnich producentów, a także samodzielnym wydawcą gier na PC i Amigę. Na targach będzie prezentować siedem produktów: **DUKE NUKEM 3D** (trójwymiarowa strzelanina w stylu DOOM, prod. US GOLD), **TOUCHE PL** (przygodówka w wersji polskojęzycznej, prod. US GOLD i MIRAGE), **SHELLSHOCK** (symulator czołgu, prod. CORE DESIGN), **BIG RED RACING** (trójwymiarowe wyścigi, prod. DOMARK), **EUROFIGHTER 2000** (realistyczny symulator lotu, prod. OCEAN), **BALDIES** (przygodówka, prod. MIRAGE) i **SMOCZE HISTORIE** (przygodówka dla dzieci, prod. MIRAGE w kooperacji z czeskimi programistami).

Duke Nukem 3D

Shellshock

Big Red Racing

Eurofighter 2000

Touche

Big Red Racing

Mirage Software, 02-982 Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. (0-22) 671-77-77, fax (0-22) 671-76-22, e-mail mirage@ikp.atm.com.pl

Firma MARKSOFT dystrybuuje gry wielu zachodnich producentów, a także wydaje polskie produkty na PC i Amigę. Na targach zaprezentuje: **BRAINDEAD 13** (animowana zręcznościówka dla dzieci, prod. EMPIRE), **CYBERJUDAS** (interaktywny film, prod. EMPIRE), **RED GHOST** (strategia, prod. EMPIRE) i **STAR RANGERS** (symulator kosmiczny, prod. INTERACTIVE MAGIC).

Braindead 13

Cyberjudas

Red Ghost

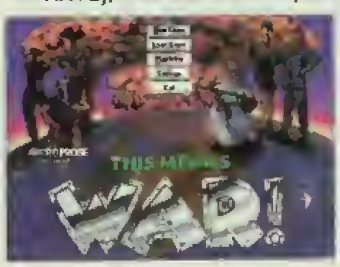
MarkSoft, 00-968 Warszawa, ul. Lipińska 2, skr. poczt. 114, tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98, e-mail: marksoft@polbox.com.pl

Hurtownia Oprogramowania USER jest firmą handlową oraz wydawcą polskich programów na PC. W dorobku ma m.in. gry BORUTA i MIDNIGHT PUZZLE oraz programy użytkowe i edukacyjne. W Poznaniu firma będzie pokazywać swoją grę strategiczną **POLANIE**, która zdobyła m.in. nagrodę Złotego PlayBox'a na targach w Katowicach.

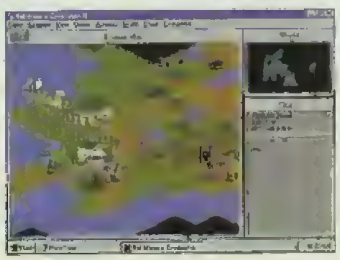
Hurtownia Oprogramowania USER, Kraków, ul. Rzemieślnicza 31, tel. (0-12) 66-88-54, (0-12) 66-85-00 wew. 19

Duet IPS COMPUTER GROUP i LICOMP jest najstarszą i największą grupą dystrybucyjno-wydawniczą na polskim rynku. W dorobku oprócz regularnie wydawanych nowości, ma też gry starsze w Kolekcji Klasyku Komputerowej i serii KIXX. Wraz z firmą LICOMP skupiają dystrybucję największych i najważniejszych zachodnich producentów. Na targach zostanie pokazane kilkanaście produktów, a wśród nich: **WING COMMANDER 4** (multimedialny symulator kosmiczny, prod. ELECTRONIC ARTS), **NBA LIVE'96** (koszykówka, prod. EA SPORTS), **TOP GUN** (multimedialny symulator myśliwca F-14, prod. MICROPROSE), **CIVILIZATION 2** (wysoko notowana gra strategiczna, prod. MICROPROSE), **FORMULA 1 GRAND PRIX 2** (wyścigi samochodowe, prod. MICROPROSE),

Top Gun



This Means War


Civilization 2

Silent Thunder

CD PROJEKT

CD Projekt jest dystrybutorem liczących się zachodnich producentów, w dorobku ma też wydaną w kooperacji z METROPOLIS grę TEENAGENT CD, która zdobyła m.in. Złotego PlayBox'a za debiut roku. Na targach zaprezentuje następujące gry: **QUAKE** (następca DOOM, prod. GT INTERACTIVE), **D** (gra zręcznościowa, prod. ACCLAIM) i **CONQUEST OF THE NEW WORLD** (strategiczna, prod. INTERPLAY).

Conquest of the New World

Interplay
G interactive
Acclaim entertainment, ltd.

CD Projekt, 00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51

Digital Multimedia Group

Firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP jest dystrybutorem m.in. dwóch ważnych zachodnich producentów – MINDSCAPE i SALES CURVE INTERACTIVE. W Poznaniu będzie prezentować: **GENDER WARS** (zręcznościowa strategia, prod. SCI), **KINGDOM O'MAGIC** (przygodówka, prod. MINDSCAPE) i **ANGEL DEVOID** (film interaktywny, prod. MINDSCAPE).

Kingdom O'Magic

Gender Wars

MINDSCAPE®

SCi

Digital Multimedia Group, 00-855 Warszawa, ul. Grzybowska 39, tel. (0-22) 620-82-99, 24-03-14

Firma ENTERTAINMENT SYSTEMS POLAND jest dystrybutorem konsol i gier telewizyjnych firmy NINTENDO. Obecnie w ofercie znajdują się konsole **GAMEBOY** i **SUPER NINTENDO**, zaś w drugiej połowie roku na rynek będzie wprowadzona sześćdziesięciocztero-bitowa konsola nowej generacji ULTRA 64. Na targach firma będzie pokazywać swoje produkty – konsole i gry.

Nintendo®

SUPER NINTENDO

Entertainment System Poland, 01-646 Warszawa, ul. Jelinka 31, tel. (0-22) 338-455, 336-277

TECHLAND

Firma TECHLAND jest wydawcą polskich gier oraz dystrybutorem dwóch zachodnich producentów. W Poznaniu będzie prezentować następujące produkty: **TOONWORKS PL** (edukacyjny program graficzny dla dzieci w wersji polskiej, prod. MICROFORUM), **SPYCRAFT** (przygodowa gra szpiegowska, prod. ACTIVISION) i **ZORK NEMESIS** (gra przygodowa nowej generacji, prod. ACTIVISION).

ToonWorks

Zork Nemesis

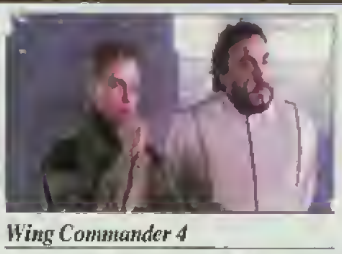
Microforum

ACTIVISION

Techland, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice (woj. kaliskie), tel/fax. (0-64) 34-78-13

Ripper

Urban Runner



Wing Commander 4

Gabriel Knight 2

THIS MEANS WAR (strategia, prod. MICROPROSE), **GABRIEL KNIGHT 2** (multimedialna przygodówka – thriller, prod. SIERRA), **URBAN RUNNER** (multimedialna przygodówka, prod. SIERRA), **SILENT THUNDER** (symulator samolotu, prod. SIERRA), **RIPPER** (interaktywny film – thriller, prod. GAMETEK) i **DAWN OF THE DUMBS** (interaktywny film, prod. PHILIPS).

EA SPORTS™ ELECTRONIC ARTS

GAMETEK

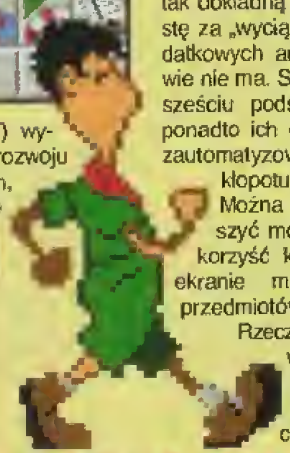
MICROPROSE

PHILIPS

SIERRA

IPS Computer Group & LiComp, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (0-22) 642-27-66, 642-27-68

SKAUT KWATERMASTER



Pamiętacie chudego Bernarda z DAY OF THE TENTACLE? Tak? To świetnie. Ostatnio znowu go widziałem. Trochę się zmienił: zmizerniał, wywalił pingle i zaczął nosić zielone łaszki – harcerskie niestety. Ale cała reszta pozostała ta sama: za duży łeb, za długie ręce, ogromne kroki...

Teraz z innej beczki: była kiedyś taka gra SECRET OF MONKEY ISLAND, a przez następne pięć lat ukazywały się dziesiątki mniej lub bardziej wiernych naśladowców. Potem ukazała się DAY OF THE TENTACLE, więc w ślad podążyła znowu gromada „inspirowanych" pochodnych produktów. Dlaczego tak się stało, że przez wiele lat to właśnie LUCASARTS (twórca m.in. SOMI i DOTT) wyznaczał kierunki rozwoju gier przygodowych, a cała reszta równo zrzynała ich pomysły (w pewnej chwili robiła to nawet SIERRA)? Ktoś zawsze musi być na topie, żeby cała reszta miała się na kim wzorować. Znamy ten ból bardzo dobrze. Z perspektywy LUCASARTS sytuacja na pewno wygląda ciekawiej.

Skąd taki rozległy wstęp? Otóż SKAUT KWATERMASTER wydany przez rzeszowską firmę L.K.AVALON to w prostej linii potomek DAY OF THE TENTACLE. Grę zrealizowano graficznie na obraz i podobieństwo DOTT, dzięki czemu powstał picassowski klimat powykręcanych kształtów, pogibanych domów, drzew i płotów w atmosferze polskiej wsi rekreacyjnej. Postać głównego bohatera to Bernard jak żywy, nie wiadomo tylko czy chwalić grafika za tak dokładną kalkę, czy programistę za „wyciągnięcie" postaci. Dodatkowych animacji niestety prawie nie ma. Sterownik okrojono do sześciu podstawowych komend, ponadto ich działanie jest często zautomatyzowane – nie ma więc kłopotu ze sterowaniem. Można było jednak zmniejszyć monstrualne napisy na korzyść kieszeni, bowiem na ekranie mieści się niewiele przedmiotów.

Rzecz dzieje się na biwaku w miejscowości Otobok Zdrój. Tytułowy skaut Lolo, czyli harcerz, jest pierwszy raz na takiej imprezie. W wyniku grupowego zamroczenia środkami chemicznymi odbyła się wspaniała zabawa – druh tańczył na stole, zuchy udając wiewiórki skakały po drzewach, a druhna Luiza zatrzasnęła się w miejscowym czołgu. Rano wszyscy leczyli kaca w strumieniu, więc nikt nie słyszał zwiędłych nawoływań więźniarki. Już wiadomo, o co chodzi w grze – wszelkimi sposobami wydobyć druhnę z czołgu.

Zagadki są raczej łatwe, ponadto można zauważyć, że użycie w każdym pomieszczeniu funkcji ZOBACZ jest niemal równoznaczne z podpowiedzią co do wymaganej czynności. Przy wybraniu funkcji DZIAŁAJ (odpowiednik USE) program często sam decyduje, z którego przedmiotu będziesz korzystał. Czasem jednak samemu należy wybrać rzecz z kieszeni, a z drugiej strony zdarza się, że opcja ta włącza się automatycznie po wejściu do danego pomieszczenia. Z kolei łączenie przedmiotów może się odbyć tylko w konkretnej, zaplanowanej lokacji. Prowadzi to do niezłego mętliku, lecz na szczęście przedmiotów i kombinacji nie jest tak dużo, by się z tego powodu zaciąć.

Gra toczy się w kilkunastu lokacjach, obejmujących teren obozu oraz wsio-

wo-leśne przyległości. Okolica wygląda prawie na wymarłą, a mimo to chodzenia jest sporo, by pozbierać wszystkie przedmioty i użyć je w odpowiednich miejscach. Fabuła jest średnio skomplikowana, raczej przystępna, do celu prowadzi jedna ścieżka. Jeśli chodzi o warstwę treściową, to można dywagować, czy zagadnienie niesfornego babsztyla uwięzionego w stalowej puszce jest wystarczająco zajmujący dla gracza przyzwyczajonego do niestworzonych problemów, ale może to właśnie oderwanie od ciągłych walk kosmicznych, rzucania czarów i plucia na wyłącznik jest siłą tej gry. W tekstach jest sporo humoru, choć miejscami żarty są szyte zbyt grubymi nićmi. Rzadko pojawiające się animacje rekompensują to swym dowcipem – spróbuj chociażby przyrżnąć duchowi patelnią, a ze śmiechu spadniesz z krzesła.

Efekty dźwiękowe są niezłe, muzyka nawet skoczna, chociaż po pół godzinie ma się jej serdecznie dosyć. Na stereofonicznych kartach dźwiękowych można zaobserwować „przemieszczanie się" źródła dźwięku pomiędzy głośniczkami w miarę tego, jak bohater przechodzi z jednego końca ekranu na drugi.

SKAUT jest OK – technicznie i treściowo lokuje się w czołówce polskich przygodówek. Można grać.

Bamse

L.K.Avalon'95
PC [illegible] 2 dyskietki
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 3 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ GUS
AMIGA [illegible] 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (PC CD) 36 zł

STAR CRUSADER

Po świetnie skonwertowanej bijatyce SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, wydanej pierwotnie przez GAMETEK na PC, a przepisanej na Amigę przez HUMAN SOFT, przyszła kolej na symulację rozgrywającą się w przestrzeni kosmicznej. GAMETEK miło zaskoczył tym żądnych wrażeń Amigowców, bowiem wypuścił na rynek smakowity kąsek dla amatorów kosmicznych podbojów.

Różnice między wersjami PC i Amiga polegają na mniejszej gamie kolorów oraz zredukowanej ilości animacji, nie znaczących dla samego przebiegu rozgrywki. Muszę przyznać, że podobnie jak w przypadku SSF2T, ze STAR CRUSADER świetnie sobie radzi golutka Amiga 1200. Nie ma zwolnień animacji, niedopracowań, czy innego rodzaju pasztecików charakterystycznych dla konwersji.

Tematyką oraz wykonaniem SC nawiązuje do spartaczonego na Amidze WING COMMANDERA, ma on więc szansę stać się pierwszą poważną pozycją dla miłośników latania po otchłaniach Kosmosu i ostrego strzelania. Gra podzielona jest na wiele różnorodnych misji polegających np. na: niszczeniu jednostek floty wroga, równania z ziemią stacji orbitalnych, baz, radarów, czy w dalszej fazie dowodzenia oddziałem myśliwców.

Na poletku Amigi jest to swoisty ewenement i pod warunkiem, że się przyjmie, dobrze wróży rozwojowi tego komputera. Gra jest bardzo prosta w obsłudze, dostarcza dużo rozrywki i nie nudzi się dzięki różnorodności i rozbudowanej fabule.

Wicik

Gametek'95

PC DOS — 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

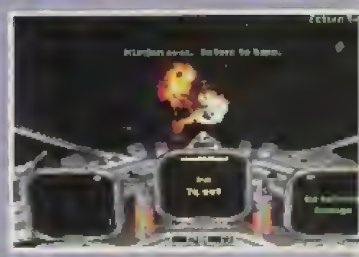
AMIGA 1200, 15 MB HD — 10 dyskietek

Autoryzowany dystrybutor

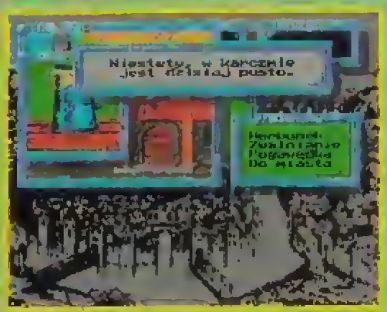
IPS Computer Group (PC CD)

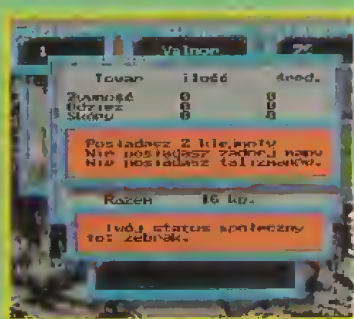
Za: mądność, obszerność tematyczna

Przeciw: szkoda, że tak późno... ale jest



KUPIEC





W związku z tym napotkasz na trakcie różne nieżyczliwe grupy bandytów, liczące na lekki i szybki zarobek, oczywiście twoim kosztem. Widać tu szczególny ukłon programistów w kierunku mistrza Sapkowskiego, ze względu na swojskie imiona spotykanych w knajpach osobistości wraz z opowiadanymi przez nich historiami, jakże podobnymi do tych z powieści i opowiadań o Wiedźminie. Usłużnie spotkane z nimi gadki okazują się czasem bardzo przydatne, ponieważ możesz dokonać intratnych transakcji, np. mamona za mapę prowadzącą do kopalni diamentów. Z reguły są to tylko zwykłe moczymordy gadające totalne bzdury.

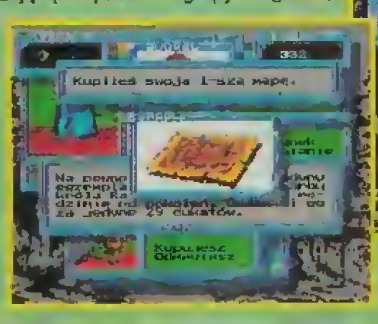
Jeśli interes kwitnie, a majątek rośnie jak chleb w czasie wypieku, to przy kufelku zatrudnij do roboty pomocników. W mieście oprócz zaliczania knajp i odwiedzania targowiska, często bywaj w kantorze prowadzonym przez krasnoludy, gdzie zakup dodatkowy wóz, sprzedając kruszec i klejnoty.

Jak widać, zasady gry KUPIEC nie są specjalnie skomplikowane i przy zastosowaniu prostych i jasnych opcji dostarczają sporej radochy z grania. Motyw podróży handlowych wzbogacony został o żeglaskie przygody i związane z tym perypetie losowe. Zresztą zjawiska losowe występują nad wyraz często. Zwykle sporo cię kosztują, więc musisz uważać aby mieć, o ile to możliwe, trochę gotówy w zapasie.

Oprawa graficzna składa się z dużej ilości statycznych zdjęć z wędrówki, do tego są animacje pojawiające się przy zgłębianiu mapy. Z mapy trzeba często korzystać, bo opisywane w niej miasta, wiochy, kopalnie, ruiny są podpowiedzią co ewentualnie można tam taniej kupić, z uwagi na specjalizację regionów w produkcji konkretnych dóbr. Jak możesz się domyślić, przy braku animacji, przerywników i częstych wędrówkach kupieckich, po kilku godzinach albo dniach po opanowaniu zasad i zarobieniu niezłej sumki zaczyna wiać nudą i tylko olbrzymi zapał jest w stanie utrzymać człowieka przy komputerze.

Dźwięk za wyjątkiem jednego, zapętlonego utworu nie posiada specjalnych fajerwerków. KUPCA zaliczyłbym do grupy gierek, w które przeznaczone są raczej dla młodszego gracza, nie zagłębiającego się w arkana „prawdziwego" komputerowego biznesu. Program ten był już kiedyś na Atarynie, więc przyszedł czas aby zagościł w naszej wspólnej „dziewczynie" (Amiga to po polsku przyjaciółka, dla tych co jeszcze nie wiedzą).

Wicik



TimSoft'95

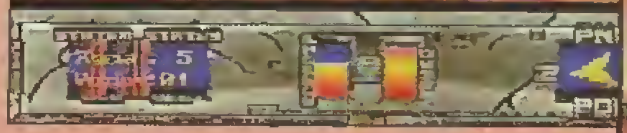
AMIGA 500/1200 — 2 dyskietki

Autoryzowany dystrybutor

TimSoft (Amiga) — 30 zł

Za: prosta obsługa, przystępna cena

Przeciw: na dłuższą metę nudy na pudy



nić poszczególne przedmioty. Drzewa i krzewy są zielone, ściany i elementy otoczenia raczej brązowe, zaś przeciwników da się rozpoznać po żółtym kolorze. Paleta barw ulega zmianie na poszczególnych poziomach, do środowiska graficznego można się jednak przyzwyczaić na tyle, by nie tracić nawigacji.

MONSTER

To już nie te czasy, ze każdy nowy tytuł na Amigę staje się wielkim wydarzeniem. Konkurencja rośnie z miesiąca na miesiąc, trzeba się starać i zaciskać zęby. Ale jeszcze niedawno trudno było liczyć na jakiekolwiek wsparcie ze strony zachodnich producentów, nawet aktywne scenowe grupy ograniczały swoją działalność. W tej sytuacji praktycznie jedynym dostawcą nowych gier były polskie firmy, których ambicją i celem było sprostanie trudnemu zadaniu – wypełnienie luki rynkowej.

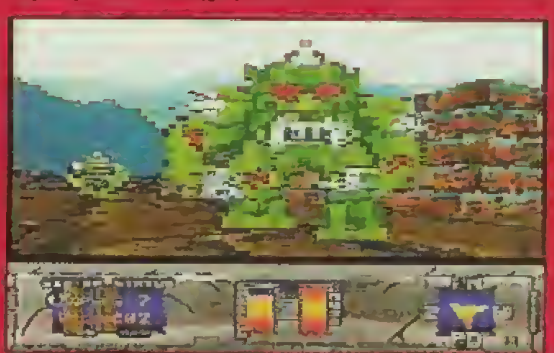
Zapewne dobrze pamiętacie czasy, gdy Amigowców ogarnął szał DOOM'o-manii. W obliczu tego, że wszyscy Pecetiarze równo walili w tę gierkę, wszelkie wątłe sygnały o powstawaniu analogicznych gier na Amigę do czerwoności rozżarzały żądze. Nie pamięta się już teraz jakiej jakości były pierwsze z tego typu produktów na Amigę, np. DEATH MASK. Najważniejsze jest to, że sięgnięto obecnie poziom bardzo przyzwoity, jaki reprezentują np. GLOOM, CYTADELA czy ALIEN BREED 3D. Początki były jednak trudne, przy czym należy docenić duży wkład polskich programistów, którzy niewątpliwie wyprzedzili Zachód swoimi dokonaniami.

MONSTER jest jedną z gier powstałych w Polsce w początkowym okresie szaleństwa. Jako pionier jest obarczony różnymi młodzieńczymi naleciałościami i nie stanowi już tak łakomego kąska jak niegdyś. Dlatego nasza ocena jest krytyczna, ale nie jednostronna, chociaż parę słów komentarza nie zaszkodzi.

Gra kuleje głównie przez swój mizerny poziom wykonania programistycznego. Cała reszta, czyli pudełko i instrukcja noszą znamiona profesjonalizmu, jakim bez wątpienia cechuje się firma L.K.AVALON. Grafika jest dosyć niewyraźna, nawet na tyle, że miejscami trudno rozróżnić poszczególne przedmioty. Gra ma dwadzieścia leveli, z których piętnaście jest dosyć prostych, a dalej poziom trudności gwałtownie rośnie. W pewnej chwili znajdziesz się w samym środku placu zaludnionego potworami. Wtedy jest bardzo ciężko, pokonanie całej gromady zakrawa na cud. Dlatego nie można mówić, że MONSTER jest prostacki – w całym eksperymencie zadbano o rosnący poziom trudności. Podkład muzyczny oczywiście też jest, dość nudny, ale wiadomo, że nie to było tu najważniejsze.

Pooh

L.K.Avalon'95
AMIGA 500/1200 — 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor L.K. Avalon (Amiga0) — 24 zł



Wcielasz się w postać młodego osobnika, starającego się o względy królewny. Aby zdobyć ukochaną i pół królestwa, musisz wykonać długą i niebezpieczną misję wymyśloną przez mędrców króla Laudenina IV. Twoim priorytetowym zadaniem staje się odnalezienie magicznego berła i dostarczenie go na królewski dwór.

Tę niesamowitą i mrożącą cukier w kostkach historię zaadoptowała na Amidze przebojowa niegdyś grupa ALCATRAZ, znana chociażby z jednego najlepszych demek na pięćsetkę – ODYSSEY. Ale to były stare czasy. Dziś ci sami, dojrzalsi trochę ludzie, spreparowali bardzo dobrą zręcznościówkę, prezentując swój kunszt w całej okazałości.

CEDRIC nawiązuje do starocerkiewnosłowiańskiej SHADOW OF THE

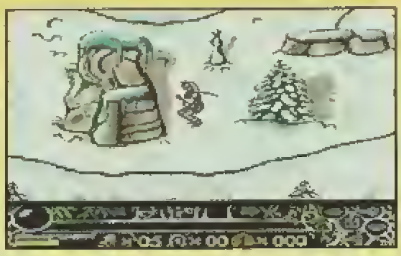
Neo'95
AMIGA 500/1200 — 5 MB HD, 6 dyskietek
Za: grafika, muzyka, duża młodość
Przeciw: fabuła kulawa, walka bezsensowna

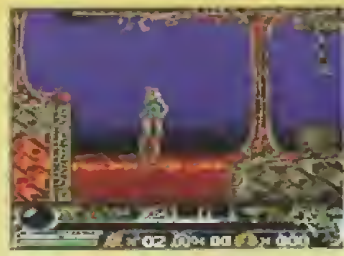
To już drugi manager piłki nożnej na Amigę napisany w Polsce. Firma MARKSOFT wydając LIGĘ POLSKĄ '96 skorzystała z pewnością z doświadczeń nabytych przy okazji wydania LIGI '95 na PC. Wyszło to na zdrowie produktowi, który właśnie opisuję jako godny uwagi i wart polecenia.

LIGA POLSKA MANAGER '96 stara się trafić jak najlepiej w gusta gracza i zapewnić maksimum zadowolenia z gry, której celem jest prowadzenie wybranej drużyny na sam szczyt sławy. Pod opiekę można wziąć jeden z zespołów występujących w ekstraklasie i zacząć zabawę w trzeciej, drugiej lub pierwszej lidze. Występy w w/w klasach różnią się takimi czynnikami jak poziom prezentowany przez poszczególne zespoły oraz wpływy do kasy klubu.

Status klubu i jego uczestnictwa w rozgrywkach jest oparty na przepi-

MarkSoft'95
PC DOS — 2 dyskietki
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SB 16
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga, PC) — 39 zł
Za: duża młodność, wiele opcji
Przeciw: kiepsko przedstawiono mecze





CEDRIC

BEAST pod względem sposobu i celu gry. Podobnie jak w Bestii, poruszasz się w fantastycznym baśniowym świecie, pośród nieprzyjaznych maszkar i stworów rodem z narkotycznych wizji. Trzeba przyznać, że ich różnorodność i staranność wykonania pozostawiają miły smaczek obcowania z mistrzami świata.

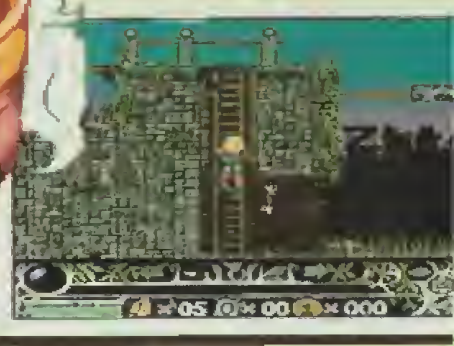
Częstotliwość bliskich kontaktów z potworkami nie jest zbyt wielka, dlatego tytuł ten pomimo elementów zręcznościowo-krajoznawczo-zbierackich nie jest typową platformówką. Wpływają na to również motywy konwersacyjno-kombinatorskie z nielicznymi istotami, nie posiadającymi zapędów morderczych. Gadki są niezbędne ze względu na rozwój akcji i konieczność dokonywania operacji „przysługa za przysługę". Bywa, że za kasę zdobywasz informację co należy zrobić aby przepłynąć na drugi brzeg bajora, lub jak i czym otworzyć tajemne przejście. Do międlenia jęzorem służy uaktywniany spacją panel, w którym operujesz już pałką. Oprócz szarych komórek, będziesz musiał popisać się zwinnymi nogami i operatywnymi pięściami, używanymi do strącania żywych obiektów latających i pełzającego plugastwa.

Strona graficzna jest ogólnie bardzo dobra. Nie jest ona jakimś przełomem, jednak z pewnością zadowoli wszystkich maruderów. Zobowiązany jestem podkreślić, że gra posiada aż jedenaście rozbudowanych i co najistotniejsze zróżnicowanych poziomów. Rzadko powtarzają się podobne motywy graficzne. Żałuję, że dobre wykonanie i dbałość o szczegóły nie zostały uwzględnione w paralaksowym scrollingu, która wypadł tu dość cienko.

Nie narzekajmy jednak, bo wędrówka zahacza o bardzo interesujące krainy i zmienne warunki atmosferyczne. Najfajniej został zrobiony siódmy poziom, gdzie odpoczniesz od nożnych wędrówek, ponieważ polatasz sobie na gigantycznym orle (ale nie bieliku).

Na tym tle świetnie wypada muzyka, napisana w profesjonalnym studio na sprzęcie wysokiej klasy. Wprawne ucho wyczuje od razu robotę wrażliwego zawodowca, nie stroniącego od zmiennych stylów. Jestem pełen podziwu, że na czterech kanałach i dosyć starym systemie Amiszka wydaje tak cudowne dźwięki. Podczas grania zapomina się o bożym świecie i całym ciałem przenosi się w świat zmagań Cedryka. Nie każdy podzieli moją opinię, ponieważ pozycja ta przeznaczona jest dla gracza cierpliwego, lubiącego łazić i używać mózgownicy.

Wicik



Dziękuję tajemniczemu brunetowi o ksywce DON ADAN za kody i duchowe wsparcie.

Kody (wyjątkowo nie w TIPSACH):
PAPASHNUXLA – unlimited lives
GLUNZNSTRUDL – end game
2 – GCIEKDMPMBEL
3 – HDMGPMCAIPOG
4 – IEAIEJIBMNIJ
5 – JFEKJKOCAPKI
6 – KGIMOHEDEBMP
7 – LHMODAKEIHGK
8 – MIAAINAFEFAF
9 – NJECNOGGAHCE
10 – OKIECLMHMBED
11 – PLMGHECIIPOO

LIGA POLSKA MANAGER'96

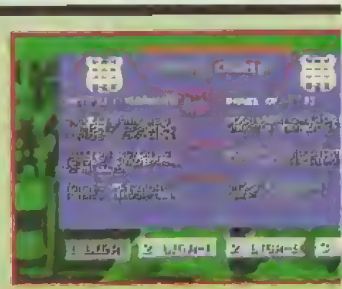
sach PZPN, FIFA i UEFA, dlatego obowiązują cię wszystkie zasady dotyczące prowadzenia klubu, punktacji za mecze ligowe i warunków awansu do następnej rundy przy uczestnictwie w Pucharze Polski. Zajęcie miejsca premiowanego uczestnictwem w europejskich pucharach ma swoje odzwierciedlenie na każdej płaszczyźnie, czyli w praktyce finansowo-prestiżowej.

Gra jest wykonana dosyć starannie, o niebo lepiej niż podobne produkty na Amigę. Grafika przedstawia wszystko co potrzeba, do poszczególnych tabel i statystyk dociera się za pośrednictwem systemu ikon. Dosyć nieszczególnie wypadło tylko ilustrowanie meczu, które jest zredukowane do animowanych sekwencji oddających najciekawsze momenty spięć podbramkowych, okraszone rykiem publiczności. Animacje są prościutkie, monotonne i w połączeniu z notorycznie powtarzającym się samplem „LEGIA WARSZAWA" oburzają zwolenników innych drużyn, kochających ponad wszystko drużynę własną, a nienawidzących reszty.

Mimo tych braków technicznych, gra jest miodna i to bardzo. Można jej poświęcić naprawdę sporo czasu, a apetyt rośnie w miarę jedzenia. W moim przypadku polegało to na tym, że w środku nocy mówiłem sobie: jeszcze tylko jedna kolejeczka i na pewno pójdę spać, jeszcze tylko jeden raz!!! I tak zastał mnie świt.

Każdy zespół składa się z szesnastu zawodników, z czego jedenastu wybiera się indywidualnie przed każdym meczem, dodatkowo ustala się ławkę rezerwowych i stopień natężenia treningów w zależności od formy prezentowanej przez poszczególnych piłkarzy. Po wybraniu składu przystępujemy do opracowania jednego z ośmiu wariantów taktycznych, odpowiadających ustawieniu każdej formacji. Służą do tego trzy belki reprezentujące linię obrony, pomocy i ataku. Dodanie wartości na jednej z nich odpowiada automatycznemu zmniejszeniu pozostałych. Z punktu widzenia czysto strategicznego jest to ogromny plus, tym bardziej, że wszystko to sprawdza się na boisku.

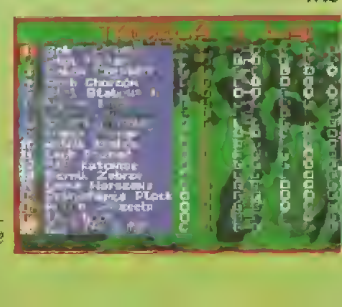
Finanse klubu pomnaża się zawierając intratne kontrakty reklamowe, których stawki uzależnione są od wyników. Podobnie wyniki i styl gry wpływają na wielkość i liczbę transmisji telewizyjnych, jakie można sprzedać. Kolejnym elementem przynoszącym dochód są wpływy z biletów. Utrzymanie ich na odpowiednio wysokim poziomie jest niezmiernie istotnym elementem.



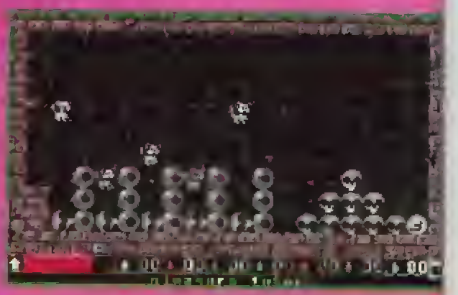
Bezpośredni wpływ na ilość gotówki ma poziom naszej drużyny, przygotowanie drużyny, z którą będziemy rozgrywać mecz oraz wielkość stadionu. Im wyższy standard posiada stadion, tym wyższą cenę za bilety zapłacą kibice. W przypadku długookresowej polityki musimy bezwzględnie o tym pamiętać. Poza omówionymi pokrótce opcjami jest jeszcze wiele innych, dzięki którym gra staje się przyjemniejsza, bo na sukces wpływa wiele czynników.

Patrząc kompleksowo zaliczam LIGĘ '96 do gier dobrych, sensownych i trzymających poziom. Jeśli nie zetknęliście się jeszcze z tego typu tematyką, to gorąco zachęcam. Tę grę może śmiało walkować każdy, nawet laik.

Wic



Screeny z wersji PC, na Amidze praktycznie identyczne



BANGBOO

Produkcje z pogranicza sharewa-re mają to do siebie, że ich jakość techniczna nie jest zbyt wysoka.

W przypadku BANGBOO poprzeczka ustawiona jest na przeciętnej wysokości. Grafika i efekty dźwiękowe są więc typowo shareware'owe, lecz najważniejsza jest bombowa zasada gry i spora miodność.

Poruszasz się knotkiem, który nazywa się BOO i potrafi tylko skakać. Przemieszcza się z planszy na planszę, a jego zadaniem jest zamalowanie wszystkich kuleczek z danej planszy odpowiednimi kolorami. Gdy jest np. zielony, może zneutralizować tylko zielone kulki. Zmianę koloru uzyskuje się po zetknięciu z odpowiednim źródłem barwy. Zabawa utrudniana jest przez różnego rodzaju przeszkadzajki i śmiercionośne baseny wypełnione lawą. Zmagania można zawsze przerwać, zapisać kod ostatniej planszy i iść spać, by od rana znów grać.

Wiztik

Jumpomatic'95

AMIGA 500/1200 — 1 dyskietka

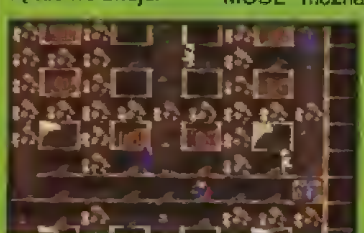
40

BOMBMANIA

BOMBMANIA to dzieło rzeźbiarzy z scenowej grupy MEG ARTS – zręcznościówka ocierająca się o elementy logiczne. W oczywisty sposób przypomina ona DYNA BLASTER z zapożyczeniami z PACMANA. Takie zrzynki najczęściej okazują się żałosne, ale na szczęście BOMBMANIA broni się doskonale.

Gra ma cztery odrębne scenerie-światy, wybierane na początku. Wystrój poszczególnych plansz jest przyjemny i całkiem oryginalny. Do tego mamy garnitur przystępnych opcji i proste sterowanie, co w sumie jest punktem wyjścia do przyjemnej zabawy w pojedynkę lub we dwoje.

W przypadku jednego gracza celem jest eksterminacja wszystkich mrowiących się żyjątek i zebranie porozrzucanych pa całej planszy kamyczków, kryształków, gwiazdek itp. Korzystając z opcji BATTLE-MODE można grać z kumplem; wtedy najważniejsze jest by za wszelką cenę dokopać przeciwnikowi. Żeby było weselej, w trakcie gry można usprawniać arsenał i powiększać moc bombek, które generują słup gorejącego ognia.



Gra jest na poziomie, zajmuje jedną dyskietkę skondensowanego, nabrzmiałego do granic wytrzymałości, radosnego i miodnego materiału. Jak na shareware jest rządząca, jednak oceniam ją jak komercyjną

Wicik

MegArts'95

Amiga — 1 dyskietka

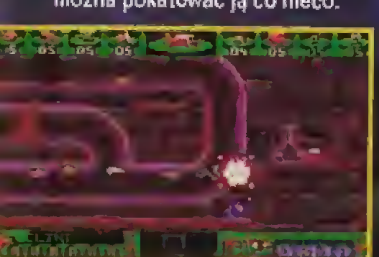
Za: modyfikacja pomysłu DYNABLASTER, miodność

Przeciw: trochę na słabe...

95

GULP

Grę tę oparto na pomyśle żywcem zerżniętym ze starożytnych LEMMINGS. Bohaterów zamieniono na akwaryjne rybki, zaś scenerie i zagadki wymyślono „prawie" od nowa. W sumie nic nowego, ale i nic zdrożnego. Dla tych, którzy nie widzieli LEMMINGS, będzie to pozycja nie do pogardzenia, można pokatować ją co nieco.



Gra ma kilkadziesiąt etapów opatrzonych kodami. Przewijają się w niej stada rybek posłusznych twym rozkazom. Zadanie jest jasno sprecyzowane przed rozpoczęciem każdego poziomu. Z reguły sprowadza się ono do dojścia w konkretne miejsce konkretną rybcią, lub wykonania przez nią zadania specjalnego. Pozostałe okazują się bardzo pomocne jako narzędzia, przeznaczane często na straty. Dzięki możliwości nadawania wskazanym rybkom specjalnych cech (służą do tego ikonki symbolizujące daną cechę) mogą one wybuchać, zmieniać kierunki pływania, wiercić, tarasować przepustowość – wiecie już jak.

Dzięki dużej powierzchni każdej planszy, sporej miodności i ładnej grafice, jest to ciekawa gierka logiczna dla każdego. Why not?

Witzik

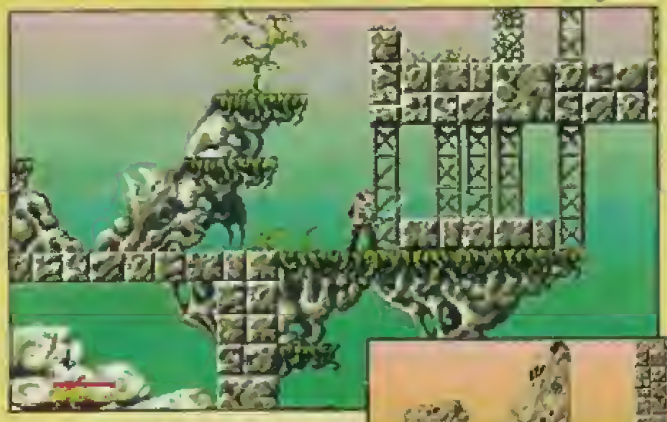
Ice Soft'95

AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki

Za: miodność OK, pomysł żabo-rybi

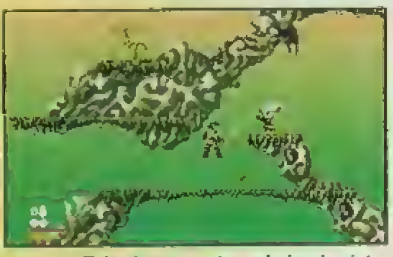
Przeciw: zrzynka dosyć silna...

95



ODYSSEY

W świecie fantazji, przepełnionym magią i cudami stajesz do walki przeciwko demonicznemu królowi ogarniętemu żądzą władania ludzkimi duszami. Aaaaa, ziewać się chce. Zostajesz wybrany przez grono czarodziejów w celu wyeliminowania szaleńca ze świata żywych. Stawiasz więc czoła wyzwaniu, ostrzysz swój cudownie lśniący miecz i wkraczasz do akcji.



Tyle słowem wstępu do bardzo interesującej platformówki z elementami zręcznościowo-logicznymi. Zaznaczam jednak, że nie jest to klasyczna platformówka polegająca na przejściu wszystkich poziomów skokami przy wymachiwaniu mieczykiem, tylko gra z gatunku arcade-adventure. Zwracam na to uwagę, ponieważ bardzo często zaliczamy wszystkich półskoczków do jednego wora, co często dezorientuje gracza.

Akcja gry odbywa się na archipelagu, dlatego twoim środkiem lokomocji jest niezniszczalna łódka. Do spenetrowania masz w sumie siedem wysp. Najpierw musisz załatwić wszystkie sprawy na sześciu okalających forteczę monarchy. Znajdziesz tam ciekawe przedmioty (kryształy, klucze, broń, amulety itp.) pomocne w dalszej konfrontacji z przeciwnikiem, lub wręcz umożliwiające wejście na teren kolejnej wyspy. Scenerie krain są ciekawe, urozmaicone i co najważniejsze różnorodne. Składają się ze zwykłych poziomych plansz upstrzonych platformami zawieszonymi w powietrzu i pieczarami zbudowanymi z krętych korytarzy zamieszkałych przez istoty z piekła rodem. Szczególnie denerwujące i wredne są kamienne ludki, które po rozpłataniu mieczem dzielą się na kilkanaście wściekle atakujących poczwarek.

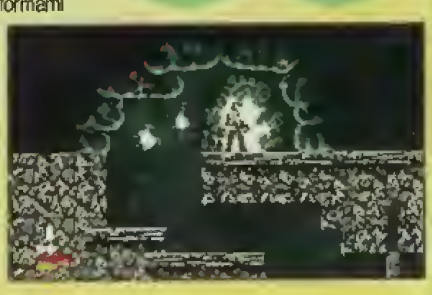
Po wejściu do jaskini oprócz zwykłego latania wroga białą bronią, skazany jesteś na zadumę nad przejściem kolejnego odcinka. Okaże się na przykład, że na swej drodze znajdziesz głaz, którego nijak nie da się ruszyć. Nie załamuj się, bo ODYSSEY jest bardzo rozbudowaną grą i zdarza się, że znaleziony czasem głupawy przedmiot znajdzie zastosowanie na zupełnie innej wyspie. Dodatkowo gra została wyposażona w system zapadni i dźwigni otwierających różne przejścia, więc szare komórki muszą tu pracować bez przerwy.

Grafika jest zrealizowana bardzo dobrze, szczególnie miła jest ręka wodząca po mapie. Wszystkie postacie posiadają po kilkanaście klatek animacji, jednak zbyt mało w przypadku głównego bohatera. Mógłby lepiej operować mieczem.

Scrolling jak to na Amidze – bez zastrzeżeń, paralaksa – trochę uboga, widziałem lepsze. Strona dźwiękowa w postaci sampli z walki, odgłosów przyrody i dobrej muzyki, idealnie wkomponowanej w scenerię, jest starannie dopracowana. Program posiada duży poziom miodności. Przeznaczony jest głównie dla gracza cierpliwego, lubiącego myśleć i penetrować. A to ostatnie każdy mężczyzna wręcz ubóstwia!

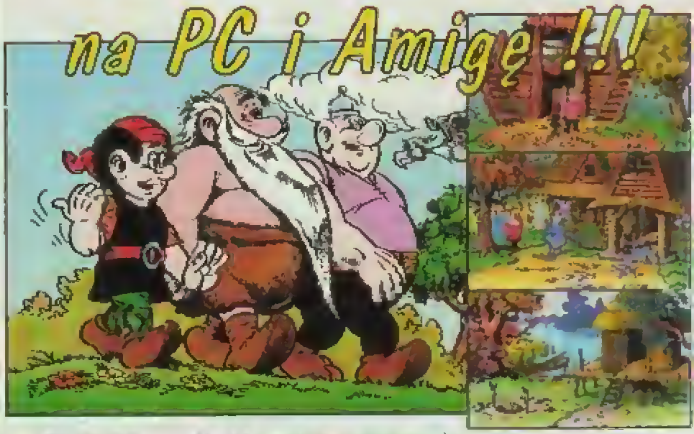
Witzik

Audiogenic'95
AMIGA 500/1200 2 MB HD 2 dyskietki
MarkSoft (Amiga) 48 zł
Komentarz: zacna hybryda o dobrej grafice



Kajko i Kokosz

na PC i Amigę !!!



PC: 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka
Amiga: 1 MB, mysz, HDD instalator

Gra przygodowa

Amiga 500 Low Res HAM, 1 MB, mysz
Amiga 1200 HIRes AGA, mysz
PC: 286 lub lepszy, SVGA, mysz

Niżej wymienione gry można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze. W ceny gier wliczony jest podatek VAT i koszty wysyłki.

Kajko i Kokosz (PC) 49.50
Kajko i Kokosz (Amiga) 39.00
Alfabet Śmierci (A1200) 39.00
Alfabet Śmierci (A500) 39.00

Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera prosimy przesyłać pod nasz adres:

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219, tel. (0-58) 416-746

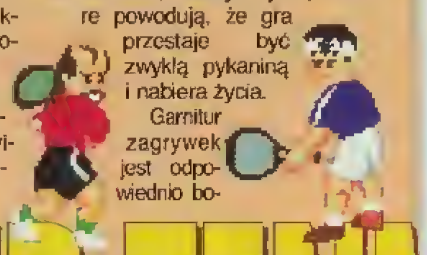
Seven Stars

Autorzy polskich programów! Kontaktujcie się z nami!

SUPER TENN

Dawno nie było tenisa na Amigę, tym bardziej, że jest to dziedzina w grach sportowych uniwersalna. Muszę przyznać się, że darzę tę dyscyplinę sympatią, lecz jestem przy okazji bardzo wybredny i nie dam się zwieść byle czym. Grupę MENTAL SOFTWARE zauważyłem już pół roku temu, kiedy to wydała dobrze wróżącą wersję demonstracyjną SUPER TENNIS CHAMPS, która dopiero teraz doczekała się wydania przez firmę AUDIOGENIC.

Zacznijmy od wyglądu gry, bo jest to najważniejsze dla konsumowania zręcznościowej rozgrywki w tenisa. Grafika jest bardzo wyrazista, pokazuje szczegóły akcji. Najważniejsze jest to, że postacie nie zasłaniają piłki, że jest miejsce na taktyczne zagrania, ścięcia, loby itp. Kort ustawiono pod kątem, obserwator widzi go podobnie, jak widz siedzący wygodnie na trybunach.



Gra oferuje dwa rodzaje rozgrywek: pojedynczy mecz, w którym grać można w dwie osoby oraz turniej z najlepszymi zawodnikami. Mecze rozgrywamy na trzech rodzajach nawierzchni, różniących się oprócz wyglądu zewnętrznego, także sposobem reakcji piłki na kontakt z kortem. W hali po silnej zagrywce piłka sprężyście odbija się od nawierzchni, na korcie trawiastym natomiast dostaje charakterystycznego poślizgu i nie odbija się już tak wysoko. Poza tym ciekawą cechą jest różna szybkość, z jaką może poruszać się zawodnik, który podobnie jak piłka wpada czasem w poślizg. Jest tu więc margines na zdarzenia, które można nazwać „realistycznymi", a które powodują, że gra przestaje być zwykłą pykaniną i nabiera życia.

Garnitur zagrywek jest odpowiednio bogaty – odbicia z forehandu, backhandu, loby, smecze, ściny i efektowne serwisy. Bezproblemowe jest nawet wykonanie asa serwisowego, można poza tym posyłać piłki mocne, podkręcone, albo zupełnie wątłe.

Kontrolę nad zawodnikiem osiąga się dzięki fachowemu zastosowaniu

MentalSoft'95

AMIGA 500/1200	2 dyskietki
MarkSoft (Amiga)	48 zł

Za: dobra grafika, wysoka młodność
Przeciw: chciało by się jeszcze chociażby debla

WHEELS

Na rynku pojawiła się właśnie konkurencja, poważnie zagrażająca pozycji SUPER SKIDMARKS – dotychczasowego lidera w dziedzinie wyścigów samochodowych. Tym rodzynkiem jest WHEELSPIN, produkt powstały w umysłach ognistych Włochów, coraz śmielej poczynających sobie na poletku ryczących silników i zmasakrowanych karoserii. Doskonale pamiętamy recenzowane przez nas ostatnio VIRTUAL KARTING, które zaskoczyło wszystkich oryginalnym podejściem do tematu.

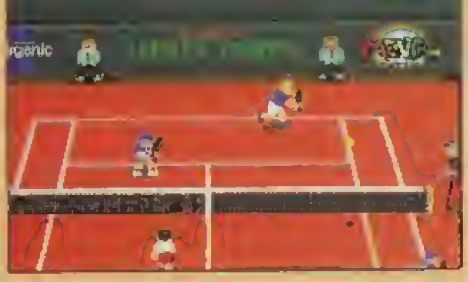
Opisywanemu WHEELSPIN brakuje może oryginalności, bowiem tematyka, widok na trasę oraz zasady zostały żywcem wzięte z SUPER SKIDMARKS. Nie jest to jednak taka absolutna zżynka, tylko najwyżej zapożyczenie, bo cała reszta różni się totalnie. Celem każdego zawodnika jest zdobycie w całym sezonie złożonym z kilkunastu wyścigów jak największej liczby punktów w klasyfikacji generalnej oraz worka pieniędzy.

Do wyboru masz jeden z czterech samochodzików spośród klas: BUGGY, OFF-ROAD, SPORT i WORLD. Każda z nich charakteryzuje się innymi parametrami technicznymi, co na trasie objawia się różną sterownością i przyczepnością. Trasy są bardzo bogate graficznie, mają zróżnicowaną nawierzchnię i scenerie zmieniającej się zgodnie z porami roku. Inkasowane za zajęcie wysokich miejsc pieniądze służą do usprawniania maszyny w sklepiku dla zmotoryzowanych – zakupu lepszych silników, amortyzatorów i opon.

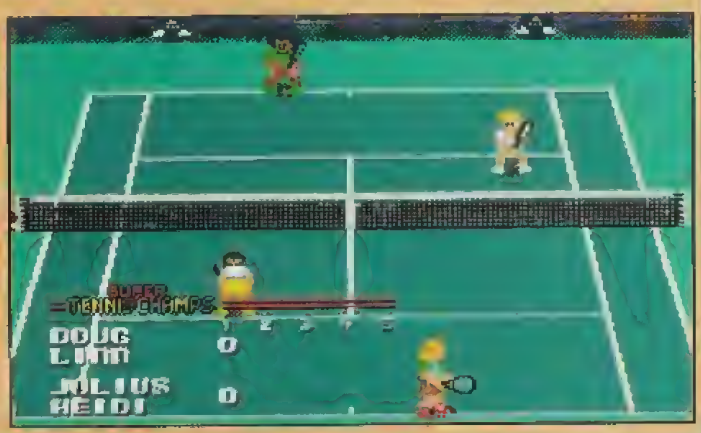
Grę obserwujemy w rzucie izometrycznym, co przy stosunkowo małych samochodzikach zdaje egzamin na piątkę. Daje się ogarnąć okiem sporą część trasy. W razie opanowania wszystkich technik jazdy na danej trasie, proponuję wybrać kolejne cztery metody prowadzenia sztrucla. Objawiają się one zupełnie inną reakcją maszyn na stery i na otoczenie. Powolne jak żółwie samochody klasy OFF-ROAD dostają skrzydeł i odbijają się od bandy jak kulka bilardowa. Wszystko jest kwestią konfiguracji. Ta jest bardzo istotna, bo pozwala dopasować grę do własnego stylu jazdy, albo inaczej – wymaga od nas pewnego stylu.

joysticka, który jednak ustępuje padowi od CD32 – ten sprawuje się w tej grze doskonale. Dzięki opcji dla dwóch graczy, gra może przerodzić się w turniej towarzyski rozgrywany przy udziale towarzystwa ze szkoły czy z podwórka. SUPER TENNIS jest naprawdę dobry, działa poprawnie na wszystkich Amigach, nawet na staruszce pięćsetce.

Wicik



IS CHAMPS



SPIN

Wymienione cechy WHEELSPIN i ona sama jest zaledwie namiastką tego, co dostarcza nam SKIDMARKS. Nie o to jednak chodzi, tylko o jak największą miodność i radość z gry. A tego WHEELSPIN dostarcza w dużej ilości. Bardzo radosne jest wchodzenie w zakręty i związane z tym konsekwencje. Gdyby do tego bolidy wyposażone były w hamulce ręczne, to zabawa stałaby się jeszcze lepsza. Tak pozostają nam tylko muldy i umieszczone na trasie skocznie.

Poziom graficzny reprezentowany przez WHEELSPIN jest bardzo wysoki. Trasy narysowane są starannie, bez powtórzeń, momentami bardzo urozmaicone. Samochodziki mimo mikroskopijnych wymiarów prezentują się wyśmienicie, co w połączeniu z ich animacją daje niezły efekt końcowy. Strona dźwiękowa to rutynowo ryk wyjących silników, pisk opon i muzyczka na początek.

Program dobrze sprawuje się na wszystkich Amiszkach, posiada nawet specjalną wersję na kości AGA.

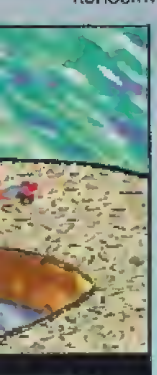
Wicik

Black Legend'95

AMIGA 500/1200 5 MB HD, 5 dyskietek

Za: grafika, sterowanie

Przeciw: odtórczość i brak inwencji



CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ !?

Najbardziej realistyczny symulator walki.
Ocena 91 % w zachodniej prasie.
CENA: 229,00 PC CDROM

Pierwsza gra w pełni ukazująca możliwości WINDOWS 95
CENA: 119,00 PC CDROM

THE DAY OF DARK FORCES
Nareszcie dodatkowe, śmiertelnie trudne poziomy do DARK FORCES, DOOM, DOOM II. Wiele wrogów i scenerii mrożących krew w żyłach
CENA: 79,00 PC CDROM

SPEEDWAY MANAGER 96
Pełny profesjonalny manager pozwalający spędzić długie godziny na pasjonującej rozgrywce. Posiada wszystkie opcje występujące w lidze żużlowej.
CENA: 99,00 PC

TECHLAND

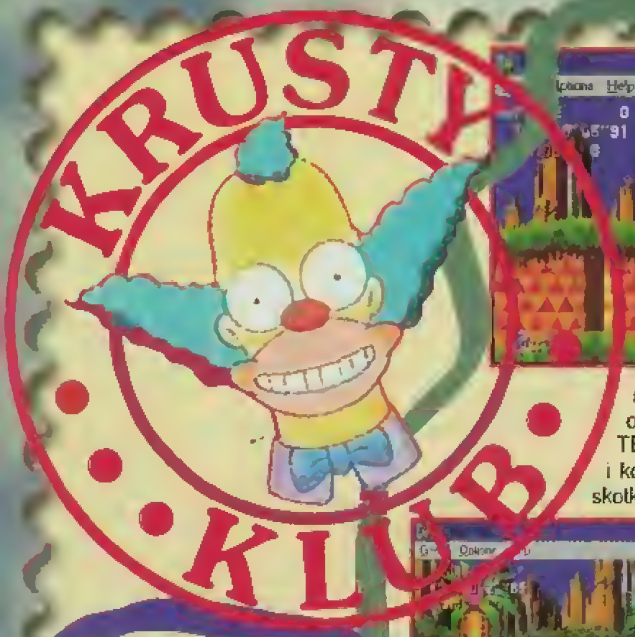
ZAMÓW TELEFONICZNIE!

nasz telefon i fax
064 347813

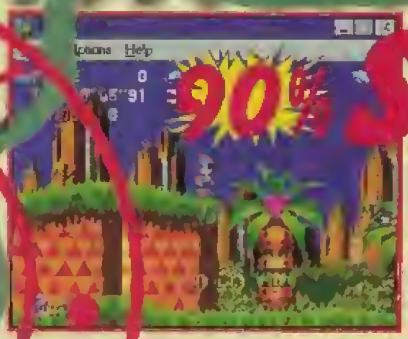
JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW POCZTĄ!

nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE



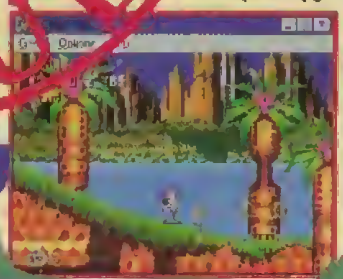
SONIC CD



Na światowym rynku istnieją dwie firmy, które przez długi czas walczyły na rynku 8- i 16-bitowych konsol. Mowa oczywiście o koncernach SEGA i NINTENDO, gigantach przemysłu gier TV i konsol. Każda z tych firm ma swoją maskotkę, którą gracze na całym świecie kojarzą z nazwą firmy. NINTENDO ma braci MARIO (jest jeszcze YOSHI i WARIO, ale nie o tym...) zaś dla koncernu SEGA napychaczem portfela okazał się niewątpliwie SONIC (jest jeszcze pewien lis i buldog, ale to nie ma znaczenia...).

Przygody sympatycznego jeża doczekały się kilku części na wszystkie konsole marki SEGA (MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, GAME GEAR), w produkcji także jest kolejna, tym razem trójwymiarowa wersja dla konsoli SATURN. SONIC doczekał się także swojej adaptacji na PeCeta, pracującej wyłącznie na procesorze Pentium i pod Windows'95. Czym właściwie jest SONIC? Genialną platformówką, zupełnie słusznie uwielbianą na całym świecie. Jest znakomita, bardzo kolorowa i płynna grafika. Jest bardzo fajna muzyczka i są przyjemne efekty dźwiękowe. Szkoda tylko, że gra ma tak wielkie wymagania.

Krusty

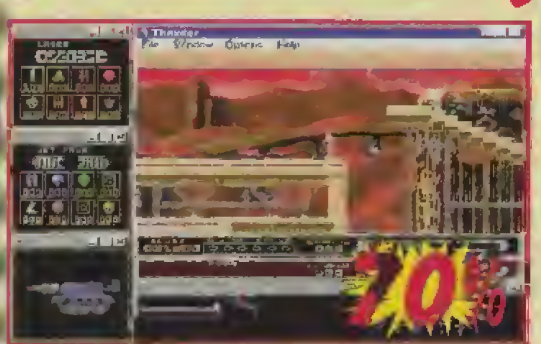


Krusty niniejszym bije się w piersi i stuka w głowę, że tak brutalnie potraktował THEXDERA w poprzednim wydaniu KLUBU. Należą się małe przeprosiny i wyjaśnienie.

THEXDER jako platformówka rzeczywiście nie należy nawet do średnich, jednak cała gra została napisana głównie pod zastosowania biurowe. Chodzi o to, że grupy robocze pracujące w dużych firmach gdzie jest sieć lokalna, mogą się zintegrować grając całą gromadą. Wiadomo, że w biurach dominuje Windows, tak więc gra musi pracować w tym środowisku, by nie resetować co chwila komputera, gdy szef wchodzi do pokoju. Gra ma ładną grafikę i sprawuje się zupełnie dobrze, zważywszy, że musi obsługiwać komunikację z innymi użytkownikami. Ta prawdziwa „sieciówka" została właśnie wydana przez IPS.

Krusty

THEXDER



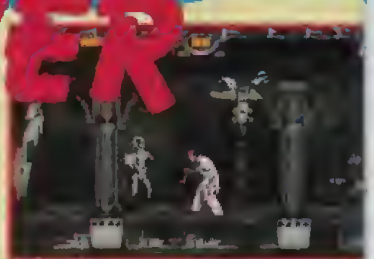
SLATERMAN

Firma TIMSOFT do niedawna znana była z serii programów edukacyjnych, w głównej mierze przeznaczonych do walki z zawiłościami języka polskiego. Ostatnio jednak dała się poznać jako producent gier, zaś jednym z tytułów znajdujących się w ich PeCetowej ofercie jest SLATERMAN.

Jest to dosyć rozbudowana platformówka, w której gracz sterując małym robotem podąża w prawo w poszukiwaniu magicznego kryształu, zbierając po drodze kanistry z paliwem potrzebnym do późniejszego odlotu z planety. Oczywiście na drodze do sukcesu jest całe mnóstwo złośliwych przeciwników, zapadnie, dziury i wszystko czego dusza zapragnie... Do przejścia „piętnaście pasjonujących etapów", wszystkiemu przygrywa przyjemna muzyczka (SB i GUS). SLATERMAN ruszy nawet na komputerze posiadającym procesor 386 i 2 MB pamięci i chyba pisany był właśnie z myślą o takich maszynach. Gra jest trudna!

Smokin' Joe Frazier

BATMAN FOREVER



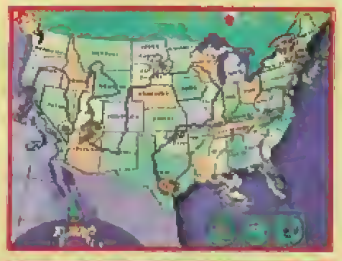
To co dobre, jest wieczne. Programiści z ACCLAIM raz a dobrze opancwali system digitalizowania postaci i wtłaczania ich w gry komputerowe. Dowodami na to są chociażby MORTAL KOMBAT 3 i WWF WRESTLEMANIA. Tym razem jednak na mocy wiążącej ich licencji atakują PeCety nie kolejną bijatyką, lecz adaptacją filmu BATMAN FOREVER, gry obecnej od pewnego czasu na konsolki SNES i MEGA DRIVE.

To dosyć nietypowa platformówka z digitalizowanymi postaciami. Grając samotnie kierujesz Batmanem lub Robinem, można też grać w dwie osoby jako zespół, ewentualnie jako przeciwnicy. Obaj bohaterowie mają pełne kieszenie wyposażenia (skąd oni mają takie fajne zabawki...) i naprawdę bardzo bogaty garnitur ciosów i kopnięć. Oczywiście w grze chodzi o to samo, co w filmie – załatwić Twoface'a i Riddlera. Po drodze setki bandytów, zapadnie, tajemnicze przejścia i... zagadki Riddlera, które odpowiednio zinterpretowane pomogą doprowadzić całą sprawę do szczęśliwego końca.

Całość przypomina trochę stary hicior FLASHBACK (tu pójść, tam coś zrobić, sami wiecie). Jest jeszcze opcja treningowa, gdzie można się ponaparzać na arenie jak w MORTAL KOMBAT! Jest nawet UPPERCUT!!! Cooool! Do wyboru kilku zawodników, w tym nasi zamaskowani rycerze. W sumie fajna gierka, warto się nią zainteresować.

Smokin' Joe Frazier

ARCADE AMERICA



Firmę 7TH LEVEL pamiętamy choćby z gierki BATTLE BEAST, która wyróżniała się znakomitą i wspaniale animowaną grafiką. Teraz chłopaki wydali ARCADE AMERICA, grę zręcznościową o podobnym stylu. AA to doskonała krzyżówka różnych motywów gierkowych (samochodziki, platformówka), która w połączeniu z perfekcyjną grafiką, animacją i dźwiękiem daje bombową zabawę.

Główny bohater podróżuje po Stanach Zjednoczonych z misją, którą gotów jest wypełnić za wszelką cenę (nawet jak mu spadną gacie, hehe...). Jeszcze raz chcę wyrazić zachwyt nad grafiką i dźwiękiem, tak perfekcyjnie wykonanych gierek nie spotyka się na co dzień. Zapewne mniejszym nakładem pracy robi się digitalizowane postacie, tutaj jednak 7TH LEVEL nie poszedł na łatwiznę. ARCADE AMERICA to po prostu film rysunkowy, nad którym masz pełną (!) kontrolę. Oprócz tego zawiera ona nieprawdopodobną wprost ilość gagów rysunkowych na najwyższym poziomie. Na długo w pamięci zapadną mi sposoby uśmiercania głównego bohatera, a także jego głupkowate miny, które pokazują poziom inteligencji przeciętnego Amerykanina (no i spadające gacie!). Polecam. Oczywiście posiadaczom Windows'95.

Budha

ROOSTER

Przygody komandosa Roostera walęsającego się po bazie księżycowej wydane były jakiś czas temu na Amigę. Był to wówczas tytuł ciekawy, choć nie szokował grafiką ani muzyką. Dziś na PC stanowi pokarm dla wygłodniałych 386, których jest całe zatrzęsienie.

ROOSTER jest widzianą od góry „chodzoną" strzelaniną, połączoną z motywami czysto kombinatorskimi. Zawiera cztery rozbudowane poziomy, w których ukończeniu pomocna jest instrukcja zawierająca rozwiązanie krok po kroku. Gra charakteryzuje się małą gęstością strzelania w przeciwieństwie do nie kończących się penetracji zawiłych labiryntów. Graficznie jest dosyć cienka, z wyjątkiem krótkich renderowanych animacji. Dźwiękowo w porównaniu do wersji z Amiszki prezentuje się lepiej, bo posiada rozwinięty arsenał sampli.

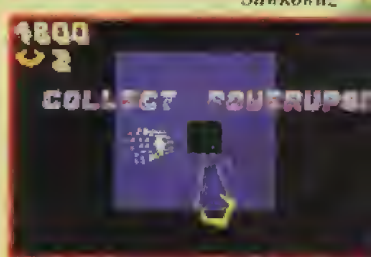
Nacionk Pęk

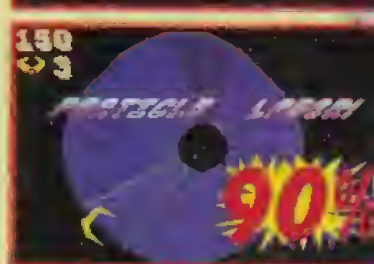
TEMPEST 2000

Wreszcie dostałem w swe łapska najbardziej czadową strzelaninkę ostatniego dziesięciolecia!!! Powstałą w pracowniach nieokiełznanych magików z ATARI, z maksymalnym uproszczeniem zasad kosztem totalnej zabawy.

TEMPEST znany był jeszcze ze staruszka ATARI 2600, gdzie myślą przewodnią było poruszanie się po różnorodnych płaszczyznach i tatanie szybkostrzelnym działkiem do zbliżającego się stadnie wroga. W dzisiejszym wydaniu reguły pozostały bez zmian, zdecydowanie poprawiono grafikę i dźwięk. Stare, gołutkie wektory pokryto teksturami i gdzie się dało pocieniowano je. Jeśli ktoś uwielbia starą szkołę, to nie ma sprawy, bowiem w zestawie znajduje się też stary TEMPEST. Gierka charakteryzuje się bardzo szybką i wciągającą akcją, która nie pozwala choć na chwilkę oderwać się od ukochanego komputera. Poziom grafiki jest przeciętny, ale właśnie o to w tym wszystkim chodzi. Zaś dźwięk jest arcydziełem perfekcyjnej rzezanki. Przy zebraniu potężnych dopałek i odpowiednim podkręceniu siły głośników, z domu robi się poligon najbardziej skondensowanych działań wojennych. Ludzie!!! Zapamiętajcie dobrze!!! TEMPEST 2000 miażdży!!!

Śliwkowitz





ZOMBIE DINOS

Nasz świat jest w poważnym niebezpieczeństwie. Groźbę stanowią przybysze z innej planety, którzy będąc w posiadaniu maszyny czasu mają zamiar przenieść dinozaury z epoki prehistorycznej do obecnych czasów. Jedynym sposobem na ocalenie ziemi jest podróż w czasie i zatrzymanie zdradzieckiego planu złych Brain Blobów. Pomocny może okazać się DEXTER, mówiący dinoroid (genetyczna mutacja dinozaura i androida) oraz w pełni animowana z informacjami podawanymi przez głośniki encyklopedia dinozaurów.

ZOMBIE DINOS jest edukacyjną grą multimedialną dla młodszych graczy. W encyklopedii znaleźć można informacje o 14 dinozaurach. Wszystkie polecenia wydaje się myszą, interfejs sterowania nie sprawi kłopotu nawet dziesięciolatkowi. Pełno tu znakomitych renderowanych wstawek z pełzającymi i chodzącymi gadami, dźwięk został perfekcyjnie zsynchronizowany z ruchem ust animowanych postaci.

Czego brak? Polskiej wersji językowej. A szkoda, bo wątpię czy dziesięciolatek nie znający angielskiego będzie mógł pograć sobie w grę, w której przecież wszystkie komunikaty podawane są głosem. A dla starszych gra jest raczej zbyt dziecinna.

Krusty

Cześć! Dziękuję wszystkim, którzy ostatnio podtrzymali mnie na bojowym duchu i zapraszam do zagłębienia się w lekturze. Dziś mam dla was aż cztery różne akcje zmieszczone na dwóch stronach, dlatego KK ma takie małe fonty. Chyba jednak to nikomu nie przeszkodzi... w każdym razie do dzieła, bo szkoda miejsca.

I. TRÓJWYMIAROWE MORDOBICIA ATAKUJĄ PECETA!!!

Oto obiecane informacje (i screeny) o sześciu (!) nowych trójwymiarowych mordobiciach, które niedługo będą miały szansę sprawdzić się w akcji na PeCetach.

1. FX FIGHTER 2 – poza tym, że gra jest w fazie produkcji nic nie wiadomo. Poproszona o screeny firma stanowczo odmówiła, w obawie przed złodziejami pomysłów (!!!). W każdym razie FX FIGHTER 2 ma podobno wyglądać dwa razy lepiej niż pierwsza część i ma działać na „zwykłym" PeCecie, bez żadnych specjalnych kart graficznych. Autorzy obiecują więcej postaci, lepszą wyżywę. Niecierpliwie oczekuję.

2. INTO THE SHADOWS – ostatnio zmieniono profil tego cudeńka i zamiast RPG będziemy mieć MORDOBICIE! Cały wątek RPG będzie polegał na przechodzeniu z pomieszczenia do pomieszczenia i zbieraniu kluczy (wystarczy...). Do dyspozycji każdej z postaci będzie ponad 80 ciosów!!! Będą gostkowie z mieczami, toporami, gołymi pięściami... super! Oprócz tego genialna grafika (szybko na 486 w LoRes, Pentium w HiRes). Ta gra ma szansę zrewolucjonizować rynek tak jak kiedyś zrobił to MK, byle tylko szybko się ukazała! (nie mogę się już doczekać). Wersja self running demo znajdowała się na naszym COVER CD 7.

3. TEKKEN – Nie cieszcie się za bardzo, gra będzie sprzedawana razem ze specjalną kartą graficzną. Firmy NAMCO i NEC podpisały umowę, na mocy której NEC wyprodukuje kartę graficzną na chipsecie POWER VR, zaś NAMCO ją oprogramuje, oczywiście wyłącznie dla Windows'95 (?). POWER VR to potężny akcelerator trzeciego wymiaru, będzie ruszał 200.000 polygonów na sekundę. Ciekawe, czy karta ma szansę się przyjąć. Screenów z wersji PC na razie nie ma, jest za to z Playstation.

4. VIRTUA FIGHTER REMIX – Już jest! I znowu muszę was rozczarować, gra w Polsce kosztuje 990 zł, gdyż sprzedawana jest ze specjalną kartą graficzną EDGE 3D firmy DIAMOND (właściwie kartą graficzno-dźwiękową, gdyż urządzenie to spełnia obie funkcje). Gra firmy SEGA działa wyłącznie pod Windows'95 i wyciąga ok. 20 klatek na sekundę dopiero na Pentium-120. Ogromne wymagania sprzętowe to normalka w dzisiejszych czasach, ale ktoś chyba zapomniał o użytkownikach. Niedługo w SS test tego urządzenia + gry, będzie można się więcej dowiedzieć. Na osłodę proponuję dwa screeny z tej prześlicznej gry, królującej na konsoli SEGA SATURN.

5. TOSHINDEN – I tu was zaskoczę, BATTLE ARENA TOSHINDEN nie potrzebuje żadnych akceleratorów i działa nawet na 486. Dysponuję na razie wersją DEMO i muszę powiedzieć, że szykuje się kolejny hit na PC. Mam nadzieję, że w końcowej wersji gra będzie nieco szybsza. Oto

tzw. FRAMERATE, czyli liczba wyświetlanych klatek animacji na sekundę dla PENTIUM-75: a) 320x120 to 16-20 klatek 486 b) 320x200 to 12-16 klatek c) 640x240 to 10-12 klatek d) 640x480 7-10 klatek. Dwa ostatnie tryby są za wolne na P75, 320x200 jest OK na szybkich 486 DX2/4 i wolniejszych Pentiawach zaś 320x120 to tryb dla najsłabszych 486 33/50. (Dla porównania TEKKEN na Playstation – 50 klatek animacji na sekundę). Gdy tylko światło dzienne ujrzy pełna wersja, rozwalę TOSHINDEN na łamach eSeS'a. Obiecuję.

6. KATHARSIS – To nowa gra przesławnej rodzimej firmy METROPOLIS, od której udało się nam uzyskać screenshoty i dane techniczne.

Każdy z wojowników będzie posiadał po 800 teksturowanych i ruszających się w czasie rzeczywistym polygonów, będą różne rozdzielczości i rodzaje cieniowania (Gouraud, Phong) dla słabszych komputerów, będzie ośmiu podstawowych i co najmniej trzech ukrytych wojowników. Na screenach możecie podziwiać PUNKA i PANA POLICJANTA. Bardzo ładnie.

Oprócz tej trójwymiarowej szóstki czekamy na „zwykłe 2D": RISE OF THE ROBOTS 2 (opis prawdopodobnie za miesiąc!!!), STREET FIGHTER ALPHA (na to czekam najbardziej, mówię wam – zarządzi!!!), DARK STALKERS (kolejna produkcja CAPCOM, jak SF2) oraz X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (super! Volvie, Gambit, i reszta IN ACTION!!!). STREET FIGHTER THE MOVIE prawdopodobnie nie ukaże się na PC ze względu na kilka spraw (za późno, za kiepski aby konkurować z MK3 etc. etc.). A szkoda. Na Amigę wkrótce znakomity i bardzo krwawy CAPITAL PUNISHMENT. Zatem w 1996 powinno być gorąco... no i MK4 ale nikt nic nie wie, itp itd. That's it.

II. ROZWIĄZANIE KONKURSU z SS'32

Ogromna ilość odpowiedzi, a do wylosowania tylko 10 soundtracków. Szkoda. Oto wybrańcy losu, których wskazały sierotki, czyli MICZ & GULASH TEAM.

Sławomir Majewski/Białystok, Mariusz Truszczak/Piotrków Tryb., Michał Wronka/Olsztyn, Piotr Podwojski/Ełk, Michał Prochno/Włocławek Remigiusz Dembeck/Chorzów, Sławek Franczak/Sosnowiec, Mariusz Pewniak/Gdynia Janusz Fryce/Bielsko-Biała, Łukasz Krawczyk/Łódź.

Nagrody w postaci kompaktów i kaset z muzyką z filmu MORTAL KOMBAT ufundowanych przez firmę POLYGRAM POLSKA wyślemy pocztą – oczekujcie. Konkurs „SHENG LONG" (co to znaczy i gdzie występuje) z poprzedniego numeru, zostanie rozstrzygnięty za miesiąc.

III. LISTY & STUFF

Dzięki za wszystkie listy, oto odpowiedzi na nurtujące was pytania.

COCA COLA JEST LEPSZA OD PEPSI!!! Ulubiony zawodnik w WWF – BRETT HART. Ulubiona kobitka z Mortala – SONYA. Moja muzyka to HIP-HOP (Wu-TANG & friends) i TECHNO (Goa, Detroit). W redakcji jestem raz w tygodniu – nie dzwońcie. Ken ISHI jest O.K. i nieźle gra. Nie oglądam MARII. Jestem Koziorożcem. RANDOM CHOICE w MK to losowy wybór postaci. TURNIEJE – a róbcie turnieje i przysyłajcie zdjęcia, może coś się uda wydrukować.

FAN CLUBY – chcesz otworzyć FAN-CLUB MORTALOWY? Jasne! Opublikuję twój adres, ale w zamian chcę widzieć czysty i przejrzysty plan: 1. ZAŁOŻENIA KLUBU; 2. CZYM BĘDZIE SIĘ ZAJMOWAŁ; 3. KTO MOŻE NALEŻEĆ DO KLUBU; 4. W JAKI SPOSÓB KLUB BĘDZIE DZIAŁAŁ; 5. PRZYNAJMNIEJ RAZ NA 2 MIESIĄCE MUSI WYCHODZIĆ KLUBOWA GAZETKA DLA CZŁONKÓW (wspólne artykuły, odkrycia itp. itd.). Zobowiązuję się coś napisać do każdego numeru. Dzięki za przysyłane mortalowe gazetki.

Podobno Gulash głupio opisuje bijatyki bo bawił się lodem. Amigowiec z Jeżyc rozśmiesza mnie i całą redakcję do łez – pisz więcej losiu. Wypraszam sobie tytuł Kurasia Mordobić. Zmieniam klawiaturę

średnio co trzy miesiące – 4 razy w roku. Ciosy do SUPER STREET FIGHTER 2 na Amigę – pasują od wersji PeCetowej i radzę zaopatrzyć się w odpowiedni numer eSeSa, czyli 25 (ciosy) i 26 (combos) gdyż drugi raz nie będziemy drukować tego samego. Ufff.

Bardzo ładny fragmencik gazety „Wieczór Wybrzeża" przysłany przez Szczurka. Dziękuję Szczurku... hehe...

• „Mortal Kombat". Przybysze z innego świata pod wodzą złego czarodzieja Shanga chcą opanować Ziemię. W obronie naszej planety staje Lu, wychowanek buddyjskich mnichów i jego przyjaciele: prawniczka Sonya i aktor filmowy Johnny Cage. Ich doradcą jest półbóg Radom...

Oto na wyraźne życzenie czytelników fragment pudełka od wersji DEMO gry MORTAL KOMBAT 3, który opisuje wymagania sprzętowe. Wyraźnie widać 4 MB. Powtarzam więc, że to nie moja wina, lecz producentów, którzy jak widać mają wszystkich w DUżym Poważaniu.

Pozdrowienia dla dziewczynek: Doroty S. + 6 (te sześć), Moniki S., MARII LINNARES, ARII oraz oczywiście wszystkich nieustraszonych kombatantów.

IV. SSF2 – HISTORIE POSTACI cz. II

ZANGIEF
Data urodzenia: 1 czerwca 1956
Wzrost: 7' 0"
Waga: 256 lbs
Grupa krwi: A
Kraj: dawne ZSRR
Sztuka walki: Sambo
Lubi: Bawić się z misiami
Nie lubi: Pocisków (Projectile)

Urodzony wojownik. ZANGIEF przed turniejem Street Fighter'ów trenował walkę z syberyjskimi niedźwiedziami. Zaadaptował wiele nowych i nieznanych ludzkości sposobów walki – i tylko on jest w stanie je wykonać. Teraz, posiniaczony lecz bogatszy o nowe doświadczenia dysponuje najlepszymi na świecie technikami rzutów i przerzutów.

ZANGIEF uważa, że swą fizyczną siłą jest w stanie pokonać każdego z wojowników. Walczy też dla pieniędzy, które zaoferował mu jeden z wpływowych polityków dawnego ZSRR w zamian za detronizację M.BISONA. ZANGIEF uwielbia walczyć fair. Zdecydował się nawet ograniczyć siłę swoich ciosów gdy usłyszał pewnego razu, że używa niedozwolonych technik. W odpowiedzi na ataki pociskami przeciwników ZANGIEF dopracował Spinning

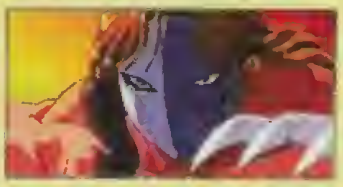
Clothesline, którego nauczył go sam Mike Haggar (Final Fight, Fatal Fury).

DHALSIM
Data Urodzenia: 22 listopada 1952
Wzrost: 5' 10"
Waga: 107 lbs
Grupa Krwi: 0
Kraj: Indie
Sztuka walki: Kabaddi
Lubi: Medytację, Curry
Nie lubi: Wściekłości, Słodyczy

Pierwszą zasadą jogi, którą DHALSIM opanował w doskonałym stopniu jest dyscyplina. Chcąc dostąpić zaszczytu dołączenia do elitarnych mistrzów w wyższym stopniu zespolenia ducha i ciała DHALSIM musi udowodnić w turnieju STREET FIGHTER perfekcję wszystkich zmysłów. Opanował sztukę medytacji w stopniu, który pozwala na wyzwalanie ognia z powietrza. Dwa ogniste ataki pozwalają mu na odpowiadanie przeciwnikom ogniem na ogień. Kontrolując swoje ciało potrafi wydłużać ręce i nogi pozostając poza zasięgiem ciosów przeciwników. DHALSIM mimo wierzy, że absolutna perfekcja jest poza możliwościami śmiertelników. Aby nie dać się zwyciężyć w turnieju, przestudiował teorię prędkości i po długiej medytacji podniósł szybkość swoich ciosów.

BALROG
Data urodzenia: 4 września 1968
Wzrost: 6' 6"
Waga: 225 lbs
Grupa krwi: A
Kraj: U.S.A.
Sztuka walki: Boks
Lubi: Kobiety
Nie Lubi: Matematyki, Ryb

BALROG rządził światem boksu jako mistrz świata wagi superciężkiej, aż do nieszczęśliwego wypadku na ringu. Podczas jednej z walk nokautując przeciwnika przy okazji pozbawił go życia. Został wydalony ze związku bokserów. Postanowił spróbować szczęścia walcząc na ulicy i czynił to z doskonałym skutkiem. Zadomowił się w LAS VEGAS – stolicy światowego boksu. Kupił starą salę gimnastyczną, w której zamieszkał i gdzie trenuje ze swoimi uczniami i partnerami sparringowymi. Pewnego dnia walcząc z pięcioma przeciwnikami jednocześnie udało mu się odkryć sekwencje ciosów, które odpowiednio zadane pomogły rozprawić się ze wszystkimi. Nie gardzi także zaczynam uderzeniem „ze łba", które niejednokrotnie pomogło mu na ulicy wyjść cało z opresji. Balrog gardzi wszystkimi atakami nożnymi i zdaje się wyłącznie na siłę ciosów swych potężnych rąk.



VEGA
Data urodzenia: 17 kwietnia ??
Wzrost: 6' 1.2"
Waga: 158.7 lbs
Grupa krwi: 0
Kraj: Hiszpania
Sztuka walki: Savate
Lubi: Piękno, Mężczyzn
Nie lubi: Wulgarnego słownictwa

Zanim dołączył do grona Ulicznych Wojowników, VEGA z powodzeniem uprawiał zawód torreadora, który nauczył go szybkości i zwinności. Do turnieju przystąpił aby ukazać światu swe piękne ciało. Podczas walki nosi maskę, aby uchronić swą cudowną twarz przed jakimkolwiek zadrapaniem. Specjalne żelazne pazurki są jego bronią. Pomimo znakomitego zasięgu rażenia i mocy, pazurki mogą być zniszczone przez serię celnych trafień. Gdy VEGA jest bliski pokonania, raczej ucieka od przeciwnika demonstrując swą skoczność z zadziwiającą precyzją. Jak przystało na prawdziwego torreadora i showmana VEGA zdejmuje swoją maskę aby ukazać publiczności swe przystojne oblicze jedynie po zwycięskiej walce. Podczas pojedynków pomagają mu chwyty, których nauczył się na wściekłych bykach.

SAGAT
Data Urodzenia: 2 czerwca 1955
Wzrost: 7' 5"
Waga: 172 lbs
Grupa Krwi: B
Kraj: Tajlandia
Sztuka Walki: Muay Thai
Lubi: Silnych przeciwników
Nie Lubi: Sheng Long

SAGAT zdominował krąg ulicznych wojowników jako najlepszy Kick Boxer jaki kiedykolwiek stąpał po ziemi. Jednakże siła, samokontrola i DRAGON PUNCH Ryu wypaliły mu żywym ogniem bliznę na klacie i pozbawiły go oka. Po swej porażce w pierwszym turnieju, SAGAT powrócił do rodzinnego kraju aby w nieprzebytych dżunglach Tajlandii trenować i doskonalić swą i tak już znakomitą sztukę walki. W odpowiedzi na PIĘŚĆ SMOKA, którą posługuje się RYU Sagat opanował swój Tiger Uppercut, który zastosowany w odpowiedniej chwili jest jedyną ripostą na perfekcyjny atak RYU. Aby być najlepszym, opanował także techniki rzucania górnych i dolnych ognistych kul. Korzystając ze starych, kilkusetletnich ksiąg poznał KOLANO TYGRYSA, które wykonał jako pierwszy na przestrzeni trzech stuleci.

SAGAT nienawidzi RYU za swoją porażkę. Pragnienie rozprawienia się z najlepszym wojownikiem wszechczasów, wierci na wskroś jego chorą duszę. Nie spocznie, póki RYU nie otrzyma kary.

M. BISON
Data urodzenia: 17 kwietnia ??
Wzrost: 5' 11.7"
Waga: 176 lbs
Grupa krwi: A
Kraj: Tajlandia
Sztuka walki: Ler Drit
Lubi: Podbój świata
Nie lubi: Fizycznej słabości

Wielki mistrz i zwycięzca drugiej edycji turnieju (STREET FIGHTER 2). M.BISON jest przywódcą organizacji SHADOW LAW, która znana jest na całym świecie z aktów terroryzmu. Jego ludzie zabili ojca CHUN LI, złapali Charliego – przyjaciela kapitana GUILE. Obecnie BISON kieruje światowym handlem narkotykami ze swojej kryjówki – istnej fortecy usytuowanej w tajlandzkich górach.

BISON bierze udział w nowym turnieju gdyż chce zniszczyć zarówno swoich przeciwników, jak i najlepszych światowych wojowników. Dysponując najlepszymi naukowcami kupionymi za splamione krwią pieniądze, BISON opanował technikę przesyłania energii psychokinetycznej przez całe ciało. Dzięki temu potrafi zaatakować niszczącą ognistą torpedą. Podobno BISON czerpie energię z CIEMNEJ STRONY psy-ki.

Na koniec proponuję pośpiewać w szybkiej wersji piosenkę zespołu BABILON ZUU: SPEJSMEN... OLEJS ŁONED JU TU GOŁ INTU DE... S P E J S M E - EEEEN... Do następnego numeru!

Gulash

ACTION SOCCER

Warto poświęcić kilka słów tej piłce, która wprawdzie nie dorównuje graficznie królującym ACTUA SOCCER i FIFA 96, lecz kto wie, czy nie przebija ich miodnością. Przez wiele lat to właśnie SENSIBLE SOCCER święcił triumfy, bo w dobrej piłce zawodnik może składać się z czterech pixeli, a piłka z jednego – nie to stanowi o wartości gry.

ACTION SOCCER to świetna zręcznościowa piłka o dużej dynamice, zrealizowana graficznie z dużym humorem i miłymi akcentami, które każdego zapalonego kibica na pewno nieźle zaskoczą. Z technicznego punktu widzenia najważniejsza jest możliwość grania z widokiem 2D lub 3D. Widok dwuwymiarowy do złudzenia przypomina styl KICK OFF 2 – kamera śledzi zawodnika w bezpośredniej bliskości, dzięki czemu można zarówno obserwować szczegóły akcji, jak i precyzyjnie wykonywać dryblingi i podania. Abyśmy mogli wtedy się potapać co do wydarzeń na pozostałej, niewidocznej części boiska, mamy w rogu ekranu mały „skaner" z zaznaczonymi zawodnikami obu drużyn.

Bardziej efektowny jest widok 3D, w którym plac gry widać w izometrycznym rzucie. Pokazywana część powierzchni boiska jest wtedy wystarczająco duża, by móc prowadzić grę bardziej taktycznie, mając całościowy wgląd na sytuację na murawie. Ma wtedy sens konstruowanie akcji zaczepnych, bo gra nie ogranicza się do krótkich podań czy dalekich wykopów w ciemno.

Przyznam się, że najczęściej korzystałem z widoku 3D, ponieważ bardzo cenię sobie atak przemyślany, oparty na precyzyjnym podaniu otwierającym drogę do bramki. Dodatkowo w tym rzucie fenomenalnie wychodzą dośrodkowania na pole karne przeciwnika z okolic narożnika boiska. Gdy dobrze wycelujemy, to napastnikowi nie pozostaje nic innego, jak przyjąć piłę na klatę i huknąć jak z armaty prosto w okienko lub płasowym strzałem tuż przy słupku. Od czasu do czasu udają się pięknie wyglądające główki z wyskoku lub wykonane szczupakiem.

Swobodne i humorystyczne podejście do piłki nożnej objawia się szaloną komiksową grafiką, dziwnymi rodzajami rozgrywek i drużynami rodem z wiejskiej zagrody. Zawiódłby się ten, kto chciałby grać jedną z potęg europejskich, czy południowoamerykańskich. Do wyboru mamy oryginalne drużyny ślimaków, kaloszy, jeży różniące się od siebie techniką, szybkością itp. Wszystkie cechy motoryczne i walory taktyczno-techniczne drużyn możemy dowolnie skonfigurować edytorem dołączonym do gry. Z przykrością muszę stwierdzić brak charakterystycznych zawodów piłkarskich, do których przyzwyczajony jest Polak, Chińczyk czy Brazylijczyk. Zamiast tego rumuńscy (to prawda) programiści dają nam zagrać mecz towarzyski, ligę (UBI Championship) i puchar (UBI Cup). Wszystko na szczęście punktowane jest systemem ogólnie przyjętym przez FIFA i UEFA.

Grę charakteryzuje zdecydowanie duża częstotliwość fauli i żółtych kartek. Bardzo ciekawie i wygodnie został rozwiązany sytem sterowania piłkarzami i piłką. Za sprawą dwu-FIRE'owego sytemu bezproblemowo wykonuje się podania, strzały, wślizgi i bezpardonowe wejścia ciałem. W sumie uboższy to system od bezkonkurencyjnej FIFY 96, ale bardziej rozbudowany od SENSIBLE SOCCER.

Oprócz jajcarskich przerywników w postaci np. widoku sędziego odgwizdującego faule, trenera cieszącego się ze zwycięstwa, czy smucącego porażką niezmiernie ciekawymi są komentarze podczas meczu. Dwóch rozentuzjazmowanych komentatorów nie stygnie. Jeden przekrzykuje drugiego, czasem dyskutują na temat obejrzanej akcji czy zagrania. Wykonują swoją robotę świetnie. Przy akompaniamencie żywiołowych komentarzy, ryków publiczności i odgłosów boiskowych czuje się tę piłkarską krew płynącą w żyłach. Jeśli tego ci mało, to najlepszym urozmaiceniem niech będzie zmiana warunków pogodowych, czyli „cztery pory roku" i związane z tym atrakcje (deszcz, kałuże na boisku, śniegi i piękne słońce).

Wicik

UBI Soft'95

PC DOS 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 76 zł

Za: oryginalność, humor, miodność
Przeciw: w swojej klasie nie ma przeciwi

FOOTBALL LIMITED

W ostatnim półroczu zagościło na naszych łamach sporo gier managerskich. Gatunek ten jest także jednym z szybciej rozwijających się na naszym rynku. Mimo to wciąż nie możemy pochwalić się naprawdę markowym produktem. Warto więc zerknąć jak prezentuje się czołówka tego typu gier u naszych sąsiadów zza Odry. Jako przykład posłuży nam FOOTBALL LTD produkcji niemieckiej firmy SOFTWARE 2000.

FOOTBALL ten zaskakuje olbrzymią ilością przycisków, okien i ogólnym skomplikowaniem menu. Trzeba jednak przyznać, że nie jest to zwykła poza. Program naprawdę oferuje sporo możliwości, od zwykłego mieszania w składzie po takie fajerwerki jak gra w piłkarskiego totalizatora. Ciekawostką jest system okien. Są one ruchome i można je przesuwać i układać dowolnie, według swojego widzimisię. Nie przypomina to wcale Windows, prędzej Amigowy Workbench, ale najważniejsze, że nie obciąża wiele procesora, co widać – gra chodzi szybko i płynnie.

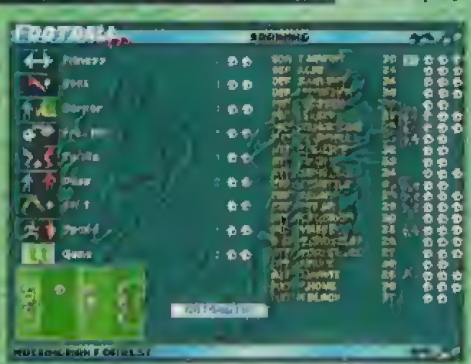
Jak w każdym managerze, istnieje tu wiele możliwości ustalania składu, taktyki na najbliższy mecz, treningów czy wyjazdów na obozy kondycyjne. Każdy zawodnik posiada własną specjalizację (bramkarz, obrońca, pomocnik, napastnik), stronę po której gra i styl gry (ofensywny, defensywny). Ostatnie wartości pokazane są strzałkami.

Forma i umiejętności gracza zostały rozpisane na trzy wartości, za pomocą których można zorientować się w jakości gracza. Dodatkowo, dla ułatwienia, dodano strzałki wskazujące jak ostatnio zmieniała się forma danego gracza.

Ustawienie taktyki nie jest zbyt skomplikowane i sprowadza się do wybranla ustawienia (4-2-4, 4-3-3 itp.) i balansu między grą obronną a atakiem. Jak to już weszło w zwyczaj, ustawienie graczy nie jest sztywne, można ich przemieszczać, tworząc własne unikalne schematy.

Oprócz trenerki czeka cię jeszcze ciekawie pomyślana rozbudowa stadionu oraz dobieranie reklam. Masz do dyspozycji także bank, w którym, oprócz typowego pogrążenia się w długach, możesz zakupić jakąś nieruchomość lub zagrać na giełdzie!

Tego co w grze najważniejsze, czyli statystyk na pewno nie powinno ci zabraknąć. Masz do dyspozycji zwykłe tabele ligi, spotkań na wyjazdach, u siebie, tabelę strzelców, tabelę fair-play. Oprócz tego także zestawienia teoretycznej siły zespołu oraz rozmaite wykresy np. liczby kibiców przychodzących na stadion.



Nieco trudniejsze niż w innych grach jest pozyskiwanie dobrych graczy z innych klubów. Nie ma zbyt wielu ofert, a konkurencja ostra. Zachęca to do poświęcenia większej uwagi własnej szkółce piłkarskiej. W grze uwzględniono trzy kategorie wiekowe – możesz więc regulować swoje wydatki.

W trakcie meczu można podziwiać animowane sekwencje z co ciekawszych spięć podbramkowych. Mimo że nie powalają grafiką, to trzeba przyznać, że nareszcie wyglądają jak sceny z prawdziwego meczu, a nie z koszmarów kibica.

Gra nie stanowi wydarzenia w świecie piłkarskich managerów. Prezentuje dość standardowe, choć okraszone wieloma ciekawostkami podejście. Jest to klasyczny „stary dobry manager", od którego mózg nie wyleje ci się przez uszy, a jednocześnie będziesz mógł pograć przez długie miesiące. Co ważniejsze gra chodzi na niezbyt wyżyłowanym sprzęcie (podejrzewam, że już na 386DX) i może zadowolić mniej zasobnych graczy.

Pejot

Ocean'95

PC DOS 6 dyskietek, 2 CD
486SX/33 ■ 4 MB RAM ■ 9 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: Grudzień
Mirage (PC CD) 170 zł

SU-27

SU-27 FLANKER to dosyć nietypowy realistyczny symulator. Najciekawsze jest to, że praktycznie w całości zrealizowany został przez sześciu rosyjskich projektantów i programistów. Wiadomo – utalentowani ludzie są wszędzie, czasem brak tylko pieniędzy na inwestycje. Gra pracuje pod Windows, tak więc obsługuje bez większych problemów wszystkie karty dźwiękowe i graficzne. Byłem przekonany, że w tym środowisku żaden symulator nie będzie pracować porządnie. Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że jednak jest to możliwe. SU-27 FLANKER zachowuje się bardzo poprawnie – nic nie skacze, nic się nie buraczy. Animacja jest płynna – gra pracuje w trybie pełnoekranowym i podczas lotu praktycznie można zapomnieć o Windows, natomiast podczas pracy w edytorze misji „okienka" są jak najbardziej potrzebne.

Symulatorów rosyjskich maszyn było jak dotychczas niewiele, zaś realistycznego symulatora myśliwca wyprodukowanego po wschodniej stronie dawnej żelaznej kurtyny nie było w ogóle. Trafia się więc niesłychana gratka – fani symulacji mogą choć na chwilę opuścić przytulne kokpity zachodnich maszyn. Na podniebne wojaże wybiorą się najlepszym i najsłynniejszym rosyjskim myśliwcem, który nie tak dawno opuścił biuro konstrukcyjne Suchoja. Rosjanie przyjęli podobne podejście, jakie wypracowano w US Air Force. Chodzi o podział myśliwców. Obie armie dysponują dwoma typami maszyn. F-16 i MiG-29 są mniejsze, zwrotniejsze, mają stosunkowo mały zasięg i udźwig, wykorzystywane są na ogół w grupach. F-15 i właśnie SU-27 to potężne maszyny wielozadaniowe o dużym zasięgu i udźwigu zbliżonym do lekkich samolotów bombowych, bardzo wytrzymałe, wykorzystywane do dalekich uderzeń na terytorium wroga, albo do operacji związanych z wywalczaniem przewagi powietrznej.

GOOD BYE TEKSTURY

Cała grafika – zarówno wszystkie cele, jak i krajobraz – zrealizowana jest metodą wektorową. Takie rozwiązania graficzne są nazbyt schematyczne i mało realistyczne, ale mają w sobie jakiś dziwny urok. Po uruchomieniu SU-27 przypomniały mi się stare, dzisiaj wręcz banalne symulatory, które katowałem po nocach ładnych parę lat temu.

SU-27 jest jednak symulatorem zrealizowanym pod koniec roku 1995 przez ludzi znających realia rynku. Nie jest to gra brzydka! Grafika jest bardzo, ale to bardzo dopracowana – symulator pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości. Niewątpliwie duży wkład pracy widać, gdy spojrzy się na dowolny cel. Samoloty mają wszystko, zadbano o najdrobniejsze szczegóły. Wszystkie płaty pracują tak jak powinny – lotki idealnie wychylają się kiedy ruszamy joyem. Muszę uczciwie przyznać, że w wielu symulatorach, w których zastosowano tekstury nie było tak ślicznych celów. Przepięknie zrealizowano też okręty, na których wraz z zapadnięciem zmroku zapala się mrowie żółtych okienek. Cóż wam będę opowiadał – spójrzcie na screeny.

Jedyne co można by poprawić, to wygląd terenu i wszelkich wybuchów. Do realizacji krajobrazu wektorówka niezbyt specjalnie się nadaje – ach, te trójkątne góry i schematyczne rzeki. Chociaż trzeba pamiętać, że ta gra nie ma na celu dostarczyć niezapomnianych wrażeń estetycznych – tutaj chodzi o odwzorowanie lotu najlepszym rosyjskim samolotem przechwytującym.

CO? GDZIE? KIEDY?

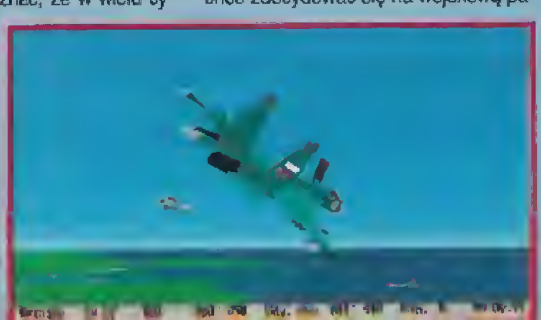
Na jesieni roku 1995 parlament autonomicznego obwodu krymskiego ogłasza secesję od Ukrainy. Daleko idące ustępstwa Ukrainy nie zadowoliły obywateli Krymu. Mieszkańcy, w większości Rosjanie, już od samego rozpadu ZSRR dążyli do przyłączenia Krymu do Rosji. Sytuacja jest nadzwyczaj skomplikowana. Z jednej strony Moskwa nie może przystąpić do militarnej interwencji, zaś z drugiej Kijów nie chce zdecydować się na wojskową pacyfikację. Obie strony demonstrują więc swoją siłę militarną – samoloty wkraczają na kilka kilometrów w głąb przestrzeni powietrznej przeciwnika, przesuwane są dywizje zmechanizowane, obsługa stacji radiolokacyjnych i wyrzutni rakietowych jest w ciągłej gotowości bojowej. Z portów wypływają kolejne okręty, do baz lotniczych w pobliżu Krymu ściągane są pośpiesznie dodatkowe eskadry. Eter wypełniają szyfrowane komunikaty wojskowe... Sami mieszkańcy żyją w coraz większej niepewności. Niestety. Przy tak dużej koncentracji wojska i przy takim napięciu łatwo o wypadki. Najpierw ukraiński myśliwiec niszczy transportowego Il-76 wypełnionego piechotą, później w odwecie Rosjanie dokonują rajdów szturmowych... W pobliżu znajdują się cały czas okręty NATO – przede wszystkim amerykańska grupa bojowa.

W tym momencie wkraczasz do akcji. Możesz tworzyć i wykonywać misje zarówno po stronie rosyjskiej, jak i ukraińskiej. Twoim zadaniem nie jest bynajmniej doprowadzenie do zwycięstwa jednej ze stron. Masz po prostu możliwość latania najlepszym rosyjskim samolotem przechwytującym w warunkach ograniczonej nowoczesnej wojny konwencjonalnej. Wszystkie misje rozgrywają się na terenach wokół Krymu, czyli nad samym Krymem, morzem Czarnym i Azowskim oraz nad Ukrainą.

REALIZM PONAD WSZYSTKO

SU-27 FLANKER to symulator, w którym największy nacisk położono na realizm. Można by rzec, że mamy do czynienia z realizmem przez duże R. Zarówno praca awioniki pokładowej, wszystkie wyświetlacze, systemy i podsystemy zachowują się niemalże jak podczas prawdziwego lotu. Wszystkie opisy w kabinie i wyświetlane informacje są w języku rosyjskim! Niby drobnostka,

Mindscape'95
PC WINDOWS 1 CD
486SX/25 ■ 4 MB RAM ■ 9 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) 165 zł



FLANKER

a przyzwyczaić się jest diabelnie trudno. Bardzo dokładnie odwzorowano pracę radaru – i to zarówno podczas walki poza zasięgiem wzroku oraz na bardzo dalekich dystansach, jak i podczas bliskiego pojedynku manewrowego. W tej grze czuje się bezosobową walkę elektroniczną, od której wyniku zależy ludzkie życie. Bardzo pieczołowicie odwzorowano pracę najgroźniejszego wroga pilota – obrony przeciwlotniczej. Bardzo trudno jest ominąć stacje radiolokacyjne, a jeszcze trudniej uniknąć wysokiej klasy rakiety ziemia – powietrze. Nie można narzekać też na działalność wroga przede wszystkim radaru. Najpierw przerób walkę powietrzną, później rozgryzaj naloty na cele naziemne. Powiem otwarcie – sprawa jest trudna.

giego lotnictwa.

Jednym słowem ciężki kawałek chleba, który przełkną tylko wielbiciele takich symulacji...

Na całe szczęście w podręczniku bardzo dokładnie wyjaśniono wszystkie zawiłe kwestie związane z nalotami i walką powietrzną. Nie załamuj się po pierwszych niepowodzeniach – trening, trening i jeszcze raz trening – cto droga do sukcesu.

Jeśli będziesz już w stanie wykonać nalot przy użyciu kierowanych pocisków rakietowych w nocy, jeśli nie będzie ci sprawiała większych problemów samotna walka z dwoma albo trzema bandytami, jeśli będziesz mógł wykonać nalot na okręt przeciwnika mknąc kilkanaście metrów nad falami, jeśli... znaczy to, że możesz przystąpić do wypełniania zadań pilota SU-27 bez większych stresów.

LATAMY

Oprócz dokładnego odwzorowania pracy poszczególnych podzespołów elektronicznych, duży nacisk położono na opracowanie takiego modelu lotu, który byłby zbliżony jak najbardziej do warunków rzeczywistych. Dlatego samo utrzymanie maszyny w powietrzu na stałej wysokości i w miarę stabilnym kursie jest dosyć kłopotliwe. Ale któż powiedział, że życie pilota jest łatwe? Poza tym w lotnictwie radzieckim, teraz rosyjskim, zawsze przywiązywano mniejszą wagę do spraw związanych z wygodą pilota. Opanowanie lotu w dobrych warunkach pogodowych to 1/4 sukcesu. Spróbuj latać np. podczas burzy, albo chociaż przy silnym wietrze w nocy – przednia zabawa zapewniona. Pamiętaj, że bardzo istotne jest odpowiednie trymowanie sterów.

Jeśli już opanujesz sztukę samego pilotażu, pora przystąpić do połączenia nabytych umiejętności z obsługą wszystkich urządzeń pokładowych,

JA, TWÓRCA

Bardzo ciekawie rozwiązano sferę planowania misji. Nie ma tutaj misji składających się na całościową kampanię. Przed lotem tworzysz całe środowisko i określasz warunki, na jakich będzie toczyła się rozgrywka. Wpierw rozmieszczasz okręty swoje i przeciwnika, później jednostki naziemne i na koniec samoloty. Wszystkim musisz nadać trasę marszową, określić rozkazy i zachowanie. Trzeba uczciwie przyznać, że jest to żmudne zadanie – warto na początku pouczyć się edytując misje przygotowane przez autorów (są w odpowiednim podkatalogu). Dzięki takiemu podejściu masz możliwość sprawdzenia się w najrozmaitszych warunkach – możesz przetestować SU-27 w każdej sytuacji. Atak na cele naziemne, walka powietrzna, precyzyjne niszczenie wyznaczonych celów, wsparcie powietrzne, zadania zwiadowcze i rozpoznawcze, lot samodzielny i współdziałanie z innymi maszynami sojuszniczymi... Wszystko zależy od twojej wyobraźni. Po pewnym czasie zorientujesz się, że masz w rękach bardzo potężne narzędzie. Zdarza się nawet, że bardziej interesuje cię jak potoczą się wydarzenia w wyreżyserowanej sytuacji, niż twoje własne zadania.

Klimat jest naprawdę urzekający. Oprócz ciebie w powietrzu znajdują się dziesiątki innych maszyn, które wykonują zupełnie nie związane z tobą zadania. Fale majestatycznie rozcinają wielkie okręty, zaś na lądzie pomiędzy wioskami i miastami pełno jest różnorakiego wojska. Jednym słowem jesteś w środku wielkiego mętliku.

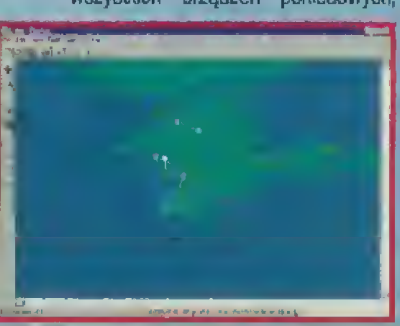
OCH! MANUAL!

Na szczególną pochwałę zasługuje podręcznik dołączony do gry. Znajdziesz w nim wiele interesujących informacji, wykresów i wskazówek. Na pewno nie jest to suchy tekst opisujący możliwości i poszczególne menu gry. Widać, że autorzy starali się przekazać wiele informacji o wojnie w powietrzu, uzbrojeniu i taktyce. Większość figur i manewrów jest dokładnie rozrysowana, zaś dla ułatwienia podane są wymagane parametry lotu. Nie zabrakło też miejsca na dokładne przedstawienie największego zagrożenia samolotów myśliwskich – naziemnych systemów radiolokacyjnych i rakietowych. Mniej doświadczonym pilotom przyda się dokładny fachowy opis sił wpływających na lot i zachowanie się samolotu w powietrzu. Po analizie tak szczegółowego manuału łatwiej podejmować decyzje podczas wykonywania misji.

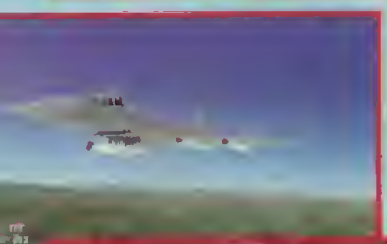
LĄDUJEMY

Na koniec warto jeszcze raz podkreślić, że jest to gra przeznaczona dla prawdziwych maniaków symulacji. Tak dokładnego odzwierciedlenia zachowania się maszyny w powietrzu jeszcze nie było, wyłączając może FLIGHT UNLIMITED. Ta gra potrafi wciągnąć jedynie zapaleńców, którzy będą tworzyć własne misje by je wykonywać. Tu nawet nie ma kampanii, nikt nie wygrywa, nikt nie przegrywa, żadnej fabuły i zmieniającej się historii. Jesteś tylko ty, samolot i zadanie.

KaVteck



Wersja VGA dla posiadaczy słabych P-90



EUROFIGHTER 2000 to kolejny symulator opracowany przez grupę DIGITAL IMAGE DESIGN. Wszystkie symulatory tej firmy miały nieco ekstrawagancki smaczek. Były to symulatory najnowocześniejszych maszyn bojowych i wyróżniały się przede wszystkim ciekawymi rozwiązaniami graficznymi. Jednak ani F-29, ani TFX nie były symulacjami realistycznymi. W obu poprzednich grach liczne uproszczenia brały górę – ot, kolejne, proste, dosyć ładne latadła. Teraz jest inaczej, zupełnie inaczej. EF2000 to symulator najnowocześniejszego europejskiego myśliwca bojowego opracowanego przez biura konstrukcyjne Anglii, Niemiec, Włoch i Hiszpanii.

Jest to symulator bardzo realistyczny – autorzy odwzorowali zarówno pracę wszystkich urządzeń pokładowych, jak i zachowanie się maszyny w powietrzu. Szczególny nacisk położono na odwzorowanie realiów wojny elektronicznej – jakże istotnej na dzisiejszym polu walki. Autorzy nie poprzestali na opracowaniu symulatora jednej maszyny. Stworzyli w miarę realne pole walki – wokół ciebie pełno jest maszyn wykonujących własne zadania, możesz korzystać z danych zebranych przez inne maszyny (przede wszystkim AWACS i JSTARS), bardzo pieczołowicie zadbano o realia walki w formacjach (współdziałanie ze skrzydłowymi). Nad obrazem kampanii czuwa system WarGen, który kreuje zachowania się przeciwnika i jednostek sojuszniczych na które nie masz wpływu. Także podczas lotów program dba o realistyczne dopasowywanie się działań wroga do twoich poczynań. Dzięki wprowadzeniu alternatywnych algorytmów, niejako sztucznej inteligencji do rozgrywki, żadna misja nie wygląda tak samo. Także żadna kampania nie toczy się w tym samym rytmie. Trzeba przyznać, że opracowanie takiego systemu robi duże wrażenie. Czujesz, że jesteś tylko pilotem, który jest cząstką ogromnej wojennej machiny.

Stopień realizmu potęguje genialne opracowanie graficzne. To co widać z kokpitu naprawdę ciężko opisać. Można to porównywać z grafiką FLIGHT UNLIMITED, ale tam były stałe powtarzające się obrazy, a tutaj odwzorowano niezły kawał Europy. Możesz latać z normalną mapą z atlasu w ręku i orientować się niemalże po charakterystycznych punktach terenu. Fenomenalne! Wrażenia wzrokowe są naprawdę wspaniałe – widać, że symulatory cały czas przechodzą ewolucję stymulowaną szybkim rozwojem sprzętu i oprogramowania. Jednak aby bezproblemowo latać w trybie SVGA w środowisku, w którym najdrobniejsza jednostka ma swoją malutką sztuczną inteligencję musisz dysponować komputerem z procesorem, który Intel specjalnie opracuje na potrzeby tej gry. Na P90 z 16 MB RAM grafika niekiedy skacze. Tragedia – no ale wiadomo – nie ma nic za darmo. Na Pentium gra chodzi bardzo płynnie w trybie VGA...

TEATR DZIAŁAŃ

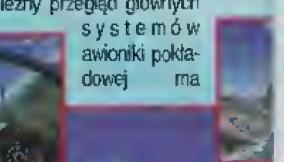
Autorzy założyli katastroficzny rozwój sytuacji politycznej w naszym rejonie globu. W Rosji doszło do zaskakującego mariażu – skrajnie nacjonalistyczne ugrupowania, by zdobyć wpływy, porozumiały się z twardogłowymi komunistami. Wykorzystując ciężką sytuację ekonomiczną blok ten zyskiwał szybko rosnącą popularność. Borys Jelcyn, któremu udało się pokonać komunistę Ziuganowa w wyborach roku 1996, za wszelką cenę chciał powstrzymać postępującą izolację Rosji na arenie międzynarodowej. Państwa zachodnie zmniejszały inwestycje, banki coraz oporniej udzielały kredytów... Jelcyn czując, że jego pozycja słabnie z dnia na dzień zaostrzał metody walki politycznej.

Tajna policja znów zaczęła działać. Jednak ani delegalizacje skrajnych ugrupowań, ani deportacje przywódców nie pomogły. Sytuacja zaostrzała się coraz szybciej. Gdy skrajne ugrupowania zyskały sprzymierzeńców w Sztabie Generalnym i wśród wyższych oficerów, warunki dojrzały do puczu – kolejnej wojny domowej; ugrupowania demokratyczne nie przetrwały. Gdy nacjonaliści wkroczyli na drogę wojny nie mogli już z niej zejść. Ogromna machina wojenna ruszyła na Zachód – w krótkim czasie armia rosyjska odniosła kilka spektakularnych sukcesów.

W tym momencie gracz przystępuje do akcji. Rejon stacjonowania – Norwegia. Musisz za wszelką cenę powstrzymać Rosjan, którzy chcą wyjść na Atlantyk i zablokować szlaki pomiędzy Europą a USA. Czeka cię głównie walka z przeciwnymi siłami powietrznymi oraz okrętami marynarki wojennej. Nie zabraknie też misji szturmowych – twoim celem będą na ogół obiekty o znaczeniu strategicznym.

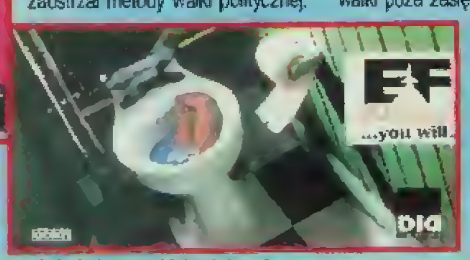
AWIONIKA

EUROFIGHTER wyposażany jest w systemy elektroniczne najwyższej generacji. Jednak z uwagi na fakt, że cały samolot obsługuje jeden człowiek, konstruktorzy położyli szczególny nacisk na łatwość obsługi wszystkich urządzeń. Poniższy pobieżny przegląd głównych systemów awioniki pokładowej ma uświadomić, że jest to bardzo realistyczna gra – praca wszystkich systemów została bardzo pieczołowicie odwzorowana – autorzy twierdzą, że wszystko działa niemalże jak podczas prawdziwego lotu. Stopień skomplikowania może uświadomić ci fakt, że w grze jest sześć pełnoekranowych sekcji, na których porozmieszczane są wskaźniki, wyświetlacze wielofunkcyjne i standardowe zegary.



RADAR ECR-90

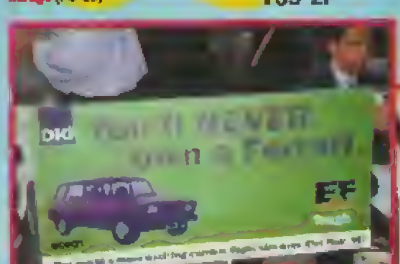
Jeden z najlepszych radarów montowanych aktualnie w samolotach myśliwskich. W pełni skomputeryzowany, zintegrowany z innymi systemami pokładowymi. Może interpretować sygnały na kilka różnych sposobów. Wykorzystywany zarówno do walki poza zasięgiem wzroku, jak i w bliskich pojedynkach manewrowych. ECR-90, jak przystało na radar najnowszej generacji jest bardzo odporny na zakłócenia, nawet podczas śledzenia kilku celów jednocześnie. Radar to twoje najlepsze okno na świat – jeśli będzie uszkodzony, radzę ci szybko zmykać. Pamiętaj też, że wiązka radaru ma zadaną

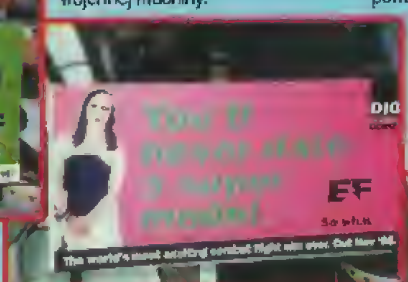


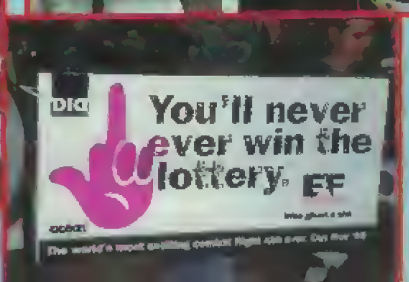
To była jedna z najdziwniejszych kampanii promocyjnych jakie widzieliśmy (ECTS'95) – fot. Pegaz Ass

Ocean'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 2.0 ■ SB AWE ■ GUS
???
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) 189 zł







przez ciebie szerokość, wysokość i zasięg. Staraj się więc odpowiednio zmieniać ustawienia w zależności od warunków bojowych. Wbij sobie też do głowy, że nigdy, ale to nigdy nie możesz przeszukać całego nieba – radar zawsze penetruje wycinek przestrzeni.

TIALD

System TIALD jest odpowiedzialny za oświetlanie desygnatorem laserowym celów naziemnych. Dzięki niemu możesz dokonywać precyzyjnych uderzeń punktowych wykorzystując bomby sterowane laserem.

JTIDS

Idea tego systemu to dostarczenie pilotowi informacji o przebiegu działań wojennych, o aktywności wrogiego lotnictwa bez uruchamiania sytemów pozwalających na wykrycie samolotu (czyli w praktyce radaru). JTIDS to po prostu naniesione na elektroniczną mapę pozycje wszystkich wykrytych przez systemy radiolokacyjne samolotów i jednostek przeciwnika. JTIDS korzysta z informacji dostarczanych przez systemy AWACS (samoloty) i JSTARS (jednostki naziemne). Radzę ci dobrze opanować wykorzystywanie tego systemu – naprawdę pozwala pozostać dłużej w ukryciu. Kierując się danymi JTIDS możesz podejść do przeciwnika precyzyjnie i cicho – włączasz radar tuż przed odpaleniem pocisków i gość jest ugotowany. JTIDS pozwala ci omijać bezpiecznie gorące strefy. Pamiętaj jednak by nie polegać tylko na tym systemie – może się zdarzyć, że dane będą nieprecyzyjne, albo po prostu ktoś zestrzeli ci samolot AWACS.

■ ■ ■

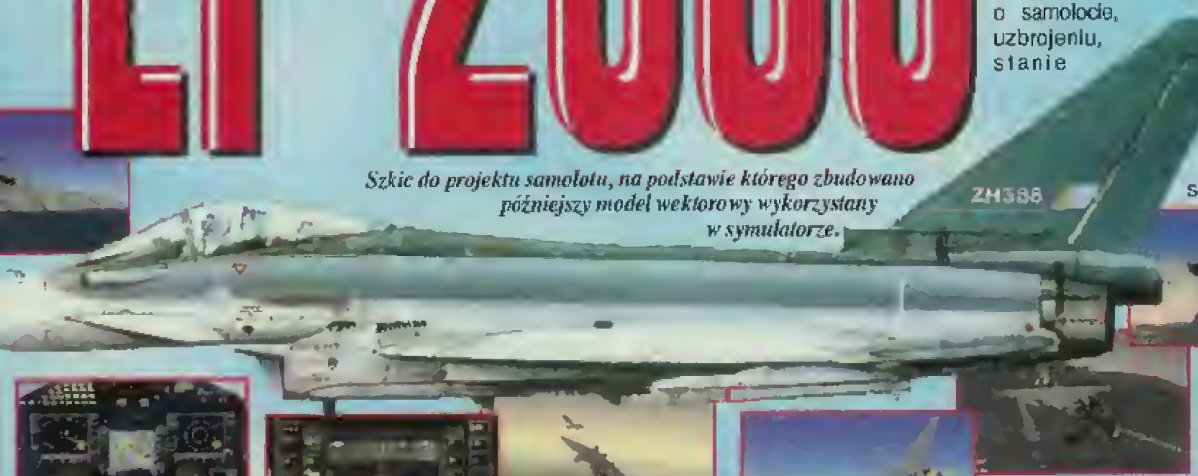
Powyższe systemy, a także nie opisane w tej części IRST i DASS są systemami podstawowymi. Oprócz nich na wyświetlaczach wielofunkcyjnych możesz uzyskać wiele rozmaitych informacji o samolocie, uzbrojeniu, stanie podzespołów mechanicznych, uszkodzeniach, nawigacji, autopilocie. Po lewej stronie masz panel, na którym rozmieszczone są lampki informujące o najdrobniejszych usterkach i uszkodzeniach. Poza tym jest jeszcze HUD i wyświetlacz nahełmowy – HMD.

Za miesiąc dalszy ciąg opisu, krótki poradnik latania, oraz kilka słów o instrukcji, bez której nie ma co wzbijać się w powietrze. Będzie też krótka charakterystyka samego samolotu EUROFIGHTER 2000. Zapraszam!

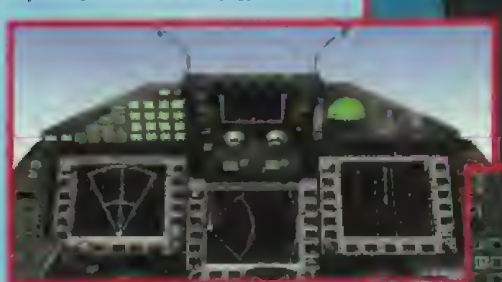
KaY'teck

EF 2000

Szkic do projektu samolotu, na podstawie którego zbudowano późniejszy model wektorowy wykorzystany w symulatorze.



Słynna wersja Alfa gry okazała się znacznie różnić w detalach od wersji handlowej (por. np. zegary)



tywne zakończenia, w których bądź to mózg bohatera wydostaje się na światło dzienne, albo całe ciało zostaje poszatkowane jak kapusta czy zmiażdżone. Innym częstym motywem jest kąpiel w żrącej substancji, która zmywa z twarzy skórę i mięśnie, odsłaniając biel czaszki. Są to motywy być może drastyczne dla kilkulatka, lecz dziesięciolatkowie i inni „duzi" nie znoszą już w swoim wieku moralizatorstwa, pogrywają sobie w DOOM i sceny trepanacji przyjmują bez drgnięcia powieki. Tym bardziej, że te tutaj nie są fotorealistyczne, lecz komiksowe.

ta trudna – sterowanie polegało na wciśnięciu odpowiedniego przycisku we właściwym momencie, to żądza ujrzenia co będzie dalej, z ogromną siłą trzymała wszystkich przy ekranie.

Dziś każdy posiadacz komputera może ją sobie uruchomić u siebie w domu, podobnie jak trzy części

Biblioteka: d, l, f, f, g, g
Sypialnia: d, l, g
Hall: l
Sala: l, p, f, g, l
Hall: g
Głupiec: p, f, g, p, p, l, p, g, f, p, d, g, g, d, d, l, p, g, l, p, g, f, p, p

BRAIN DEAD 13

W zamierzchłych czasach komputerów ośmiobitowych zobaczyłem ją po raz pierwszy w salonie gier na Dworcu Centralnym w Warszawie. Stała sobie spokojnie w rogu – tylko maszyna, ale budząca nieopisany podziw. Pierwszy raz w życiu zobaczyłem tak genialną grafikę, komiksowe animacje i dźwięki o niebo lepsze niż w ulubionych wówczas DEFENDER i VASTAR. Ta gra marzeń nosiła nazwę SPACE ACE. Choć zabawa by-

DRAGON'S LAIR i SPACE ACE 2. Są to gry, które do dziś niemal wcale się nie zestarzały. Po latach firma READYSOFT powróciła na rynek. Pod koniec 1995 roku wydała grę BRAIN DEAD 13, tematycznie nie mającą nic wspólnego z tamtymi tytułami, ale jakościowo bardzo do nich zbliżoną.

Ważący 500 MB BRAIN DEAD 13 zawiera więcej animacji niż jego poprzednicy, muzykę ma też o oczko lepszą, ale uwzględniając dzielącą te tytuły różnicę czasową, to postępu tu właściwie brak. Przede wszystkim dziwi, że nie uwzględniono standardu, jakim w dzisiejszych czasach stała się grafika w wysokiej rozdzielczości.

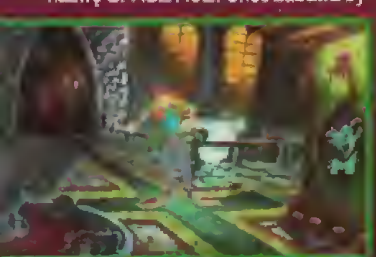
W SPACE ACE kierunek wskazywała pojawiająca się na moment strzałka, a jeśli wcisnęło się zły klawisz, to choćby nawet wciskając za moment dobry nie było już szans na przeżycie. Poza tym ograniczona ilość ludzików czyniła rozgrywkę chwilami stresującą. Tutaj udało się to udoskonalić – klawisze można bowiem wciskać nie w ściśle określonej sekundzie, ale nieco wcześniej i komputer dobry wybór sygnalizuje dźwiękiem. Liczba żyć pozostaje na szczęście nieograniczona, stan gry można natomiast zapisywać w dowolnym momencie.

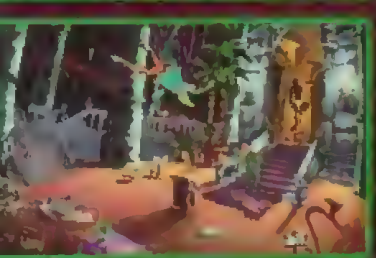
Każda scenka posiada oczywiście bogato animowane nega-

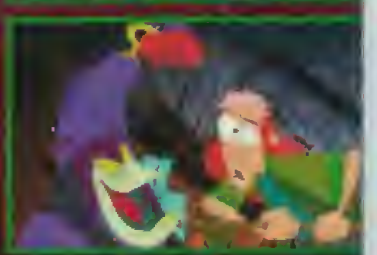
Nawiasem mówiąc, to czy nie właśnie SPACE ACE był historycznie pierwszym „interactive movie"? Dziś BRAIN DEAD 13 przejdzie prawie bez echa, zaś READYSOFT dołącza do grona upadłych aniołów, takich jak BRODERBUND i HEWSON, obecnie zepchniętych na margines rynku. Pozostaje tylko nostalgia za dawnymi, dobrymi czasami.

Gra jest niby nietrudna, ale nikomu nie życzę samodzielnego sprawdzania ciągów właściwych sekwencji, gdyż w niektórych scenkach może to być mocno uciążliwe. Korzystając więc z rozwiązania, uważajcie zwłaszcza na dwa ostatnie etapy, podczas których kombinacje klawiszy trzeba wklepywać ze szczególnie dobrą koordynacją.

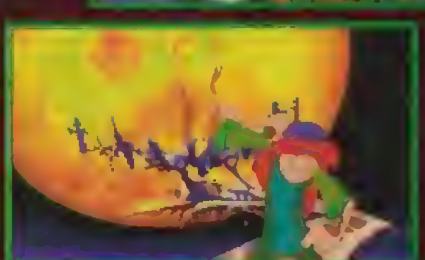
Micz





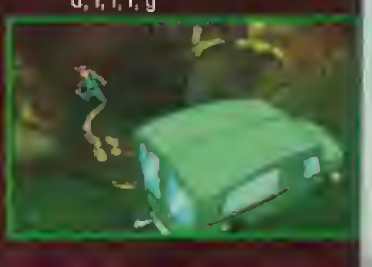


Hall: l, g, l
Sala: l, p, f, g, l
Hall: l,l
Wiedźma: g, p, f, p, p, p, d, p, g, f, g, p, p, f
Hall: p
Fryzjerka: g, f, l, f, p, p, p, g, l, g, p, l, g, l, p, f, f, l
Hall: g, p
Wiedźma: g, l, f, l, l, l, d, l, g, f, g, l, l, f
Hall: p
Sala: p, l
Hall: p
Sypialnia: d, f, f, f, p
Biblioteka: d, g, p
Hall: g
Ogród: p, p, g, l, l, l, l, d, d, p, g, g
Posąg: l, l, l, l, f, r, f, d, f, f, p, p, p, l, p, f, f, f, p, f, f
Hall: l

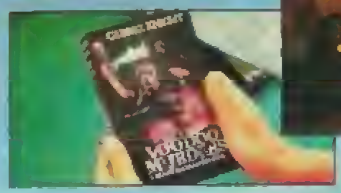


Hall: l, g
Schody: f, l, f, f, f, l, f, p, l, p, l, f, p, f, l, f, p, f, l, p, l, p, f
Finał: l, p, p, d, l, p, d, f, p, g, d, f, d, f, f, f, g

Empire'95
PC 486 CD
386DX/33 MB HDD
VGA SB
zł



Można się znaleźć w siódmym niebie – lokacje są stworzone z hiper dokładnością. Wszyscy, którzy zwiedzali kiedykolwiek Bawarię poczują się jak w domu.



THE BEAST WITHIN

GABRIEL KNIGHT 2

Na początku była SIERRA. Niewątpliwie. W okolicach 1985 roku wydała takie gry jak 3D HELICOPTER SIMULATOR, SIERRA BOXING, QUEST FOR TIRES, a także pierwszą graficzną przygodówkę – MYSTERY HOUSE na amerykański domowo-biurowy komputer Apple II. Po prawie trzynastu latach działalności, w trakcie których wydała kilkaset gier (wliczając różne wersje językowe i różne platformy sprzętowe), SIERRA została w lutym 1996 r. kupiona przez amerykańską kompanię CUC International za sumę miliarda sześćdziesięciu milionów dolarów. W ten sposób SIERRA stała się częścią firmy wysyłkowo-usługowo-marketingowej (biura podróży, sieci sklepów, wynajem samochodów, restauracje itp.) i ma szansę zyskać potencjalnie 40 milionów klientów obsługiwanych przez CUC (on zaś wzbogaci się o jeszcze jedną ofertę).

Od ładnych kilku lat każdy szanujący się gracz bezinteresownie wiesza psy na kolejnych produktach firmy SIERRA, nazywając ją przy okazji podupadłą, gasnącą, bezduszną itp. Jest bardzo odważnym gestem, nazywać tak firmę, która obsługuje ponad połowę amerykańskiego rynku gier i programów edukacyjnych.

Pozwalam sobie poruszyć ten temat przy okazji recenzji gry GABRIEL KNIGHT 2, która w modelowy sposób ilustruje tendencje rozwoju gier multimedialnych, wyrosłych z przygodówek. Kamieniem milowym była tu PHANTASMAGORIA – pokazała ona nowy sposób komunikowania się z graczem, dając maksimum przekazu audiowizualnego nie wymagała technicznego przygotowania ani znajomości gier w ogóle. To w sumie tylko gra, jednak bardzo ważna. O żadnej innej nie napisano tak wiele, żadnej innej nie rozłożono tak na czynniki pierwsze, poddając drobiazgowej analizie niemal każdą pojawiającą się w niej scenę. I żadnej innej tak gruntownie nie krytykowano. To tylko potwierdzenie tego, że SIERRA potrafiła przebić się przez kostniejące ramy gier komputerowych i wyrwać z wąskiego kręgu ich odbiorców.

Bawaria jako żywo...

Spotkałem się z twierdzeniem „fachowców", że np. WING COMMANDER 4 to nie gra, tylko film. To oczywiście prawda, bo kilka punktów „interakcji" to delikatna przyprawa, a nie osnowa gry. Ale krytyka gry na podstawie tego, że posługuje się udźwiękowionym ruchomym obrazem w celu ilustrowania fabuły świadczy o odwróceniu pojęć. Ci, którzy oczekują, że w przyszłości będziemy poruszać się w pełni fotorealistyczną postacią np. Harrisona Forda w nieograniczonym „rzeczywistym" świecie, są w głębokim błędzie. Gry zmierzają w kierunku wciągania gracza w wymyślony świat przy jednoczesnym modelowaniu tego świata. Przejście od postaci rysowanych do digitalizowanych jest oczywiste, ale oczekiwanie, że będziemy oglądać np. „Rambo" z joystickiem w ręku i skakać Sylwkiem po ekranie, to bzdura. Gracz tak jak widz, musi konsumować stworzone przez artystów dzieło, które trafia do niego ideowo (fabuła), estetycznie (obraz i dźwięk), emocjonalnie (bohaterowie) i wrażeniowo (akcja). W WC4 doskonale nakręcony film służy to tego, by przekazać treść. Przecież gra to symulator kosmiczny. WING COMMANDER 1 i 2 nie miały w ogóle wstawek filmowych, tylko czerwone głowy ruszające ustami i napisy na dole ekranu. Czy przez to były krytykowane?

Wróćmy do GABRIELA, o którym jak widzę, nie napiszę w tym miesiącu dużo. GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN opowiada o dalszych przygodach amerykańskiego pisarza, Gabriela Knighta. Świat poznał go dzięki wydanej dwa lata temu grze GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS, która swoją popularnością i rozgłosem zaskoczyła samą SIERRĘ. Sukces przyszedł niespodziewanie – po części dzięki pisarce-amatorce Jane Jensen, która stworzyła postać Gabriela; świetnej oprawie muzycznej, jednak głównym elementem było to, że GABRIEL KNIGHT był grą „dorosłą", osadzoną w realiach, ale sięgającą do niejasnych zdarzeń, afrykańskich wierzeń i atmosfery spisku. Podobnie jak ukochana przeze mnie powieść „Imię Róży", posiadał wiele warstw: potrafił być jednocześnie ciekawą i efektowną przygodówką, jak i grą kryminalną z zacięciem w stronę thrillera, był wreszcie opowieścią o zmaganiu człowieka ze swoją przeszłością, a także wspaniałym dokumentem przekazującym historię i teraźniejszość Nowego Orleanu i jego mieszkańców.

Akcja GK2 rozgrywa się w kilka lat po zakończeniu pierwszej części. Gabriel mieszka w rodowym zameczku w Bawarii, gdzie pracuje nad swą kolejną powieścią. Asystuje mu blada jak mąka Gerda, zaś znana z GK1 sekretarka – skośnooka Grace pilnuje antykwariatu w Nowym Orleanie. Gabriel nie zdąży jednak napisać więcej niż pół strony, dostanie bowiem od tubylców zadanie, którego musi się podjąć jako etatowy schattenjaeger. Będzie musiał wytropić i zlikwidować wilkołaka, który uaktywnił się w rejonie Monachium.

Gra zrealizowana jest podobnie jak PHANTASMAGORIA – akcja toczy się w statycznych lokacjach, po których poruszają się digitalizowane postacie. Wszelkie interakcje, rozmowy, podnoszenie, oglądanie i używanie przedmiotów ilustrowane są wstawkami filmowymi. Gra podzielona jest na sześć rozdziałów, które rozmieszczone są na sześciu kompaktach. Gra jest bardzo trudna i ma wiele punktów, w których można utknąć na dobre. Jeśli jednak idzie się szybko do przodu, to oprócz satysfakcji płynącej z rozwiązywania zagadek, przede wszystkim ogląda się film. A ten jest zrealizowany bardzo dobrze. Czasami szwankuje koncepcja, np. Gabriel zawsze zadając pytanie kręci się na krześle, wykrzywia się, by niejako usprawiedliwić swoją ciekawość. Gabe okazał się trochę niechlujnym, rudawym kolesiem, strojącym głupie miny mięsistą twarzą, zaś jego asystentka Grace to malezyjsko-tajlandzka „piękność".

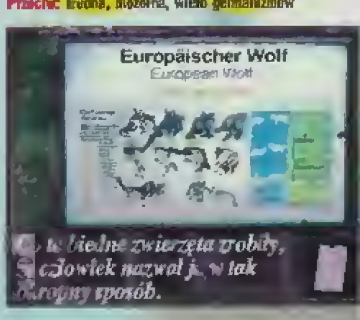
GABRIEL KNIGHT 2 oprócz walorów typowo „gierkowych" jest bogatym dokumentem, dzięki któremu można poznać Bawarię, jej kilka zabytków, Monachium, historię Wagnera i podziwiać egzotyczny dla Amerykanina kraj – Niemcy. Polaka kłuje niestety w uszy niemiecki akcent niemal wszystkich spotykanych osób, a także rdzennie niemieckie dialogi.

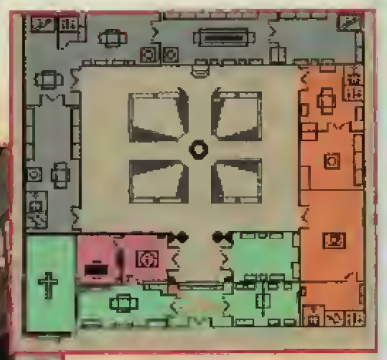
Ciąg dalszy za miesiąc.

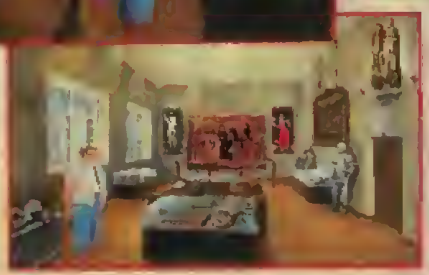
Martinez

Sierra'96

PC DOS/WINDOWS 6 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 189 zł
Za: grafika, filmy, wartość poznawcza
Przeciw: trudna, mozolna, wiele germanizmów







TEMPLARIUSZE – (łac.) zakon rycerski zał. w 1119 przez rycerza z Szampanii, Huguesa Paynsa, głównie w celu ochrony pielgrzymów udających się do Ziemi Świętej. Nazwa zakonu pochodziła od ich siedziby obok dawnej świątyni (templum) Salomona; dzięki licznym nadaniom i operacjom finansowym zgromadzili wielkie bogactwa w Palestynie i Europie, co zapewniło im ogromne wpływy polityczne. Pod koniec XIII w. przenieśli się do Francji; w wyniku akcji podjętej przeciw nim przez Filipa IV Pięknego oskarżającego ich o herezję, w 1307 ich dobra we Francji uległy konfiskacie, a wielu spalono na stosach. Zakon rozwiązano w 1312, majątki poza Francją przejęli joanici.

■ ■ ■

Trudno jest mi pisać cokolwiek o INFOGRAMES bez wzniosłego uczucia obcowania z artystami. Jej najnowszy produkt – gra trojga imion TIME GATE / KNIGHT'S CHASE / SECRET DU TEMPLIER należy do gatunku ALONE'owatych i stanowi kolejny przystanek przed zbliżającym się wielkimi krokami ALONE IN THE DARK 4. Została zrealizowana z dużym polotem, przy wykorzystaniu engine z ALONE IN THE DARK 3 z niespotykanym wcześniej cieniowaniem i teksturowaniem postaci.

Trudno powiedzieć, czy scenariusz oparty na legendach o zakonie templariuszy potrafi wzbudzić tak wiele emocji, jak zawarta w ALONE... historia Eda Camby'ego. Wrota czasu, porwana kobieta, klątwa rzucona w XIV wieku, diabły... może to i dobre. Trzeba powiedzieć, że TIME GATE jest grą „nierówną", zawierającą zarówno fragmenty genialne, jak i bardzo kiepskie.

Pomieszczenia wydają się być aż nazbyt obskurne jak na średniowiecze, ruchy wrogów zbyt kanciaste. Dużym zaskoczeniem była dla mnie postać Geldora, tak wspaniale animowana w efektownym intro, a w trakcie gry co najmniej wstrętna. Te szczegóły są ważne dla oceny gry. Młodsi, mniej zawzięci gracze mogą więc szybko „wymięknąć", ale dla koneserów TIME GATE to prawdziwa gratka, której wejście na rynek poprzedzone zostało wielką kampanią reklamową.

W grze panuje fenomenalny klimat, klimat ciągłego zagrożenia potęgowany dodatkowo wspaniałą muzyką (miejscami odpada nawet PRISONER OF ICE). Poprawie uległa także strona graficzna. Bohater – William Tibbs w porównaniu do Edwarda Camby'ego jest znacznie mniej kanciasty, rozróżnić można też mniejsze szczegóły jak np. palce bohatera.

Zagrać trzeba, bo to ważna pozycja na rynku, ponadto dzięki zamorskim koneksjom dystrybutora – **firma MIRAGE wydała ją w Polsce znacznie wcześniej niż INFOGRAMES na Zachodzie. Za to dokonanie gratulacje!**

■ ■ ■

„Ciężkie jest życie studenta" – pomyślałem wchodząc do muzeum. Trwały w nim prace mające na celu usprawnienie alarmu. Wiedząc, że robotnicy nie przepuszczą mnie na wewnętrzny dziedziniec, postanowiłem zwiedzić obiekt. Z pomieszczenia, w którym dyskutowała dwójka Japończyków wziąłem słuchawki i przyjrzałem się obrazowi w pokoju naprzeciwko. Natknąłem się tam na żelazny zestaw każdego rycerza: tarczę oraz miecz. W biurze zabrałem zdalnie sterowaną minikatapultę oraz kompakt z historią Templariuszy, który przejrzałem w komputerze pod ścianą.

Historia zakonu przerodziła się w prawdziwy koszmar! Spokojny głos lektora umilkł i ujrzałem scenę egzekucji mistrza Templariuszy – Geldora. Rozmawiał z kimś. Nie wiem kim był jego „rozmówca". Odziany w bogate szaty mógł być Filipem IV Pięknym, jednak rysy twarzy wskazywały podobieństwo do wyklętego Wolframa.

Zajrzałem do gabinetu kustosza i korzystając z jego nieobecności przetrząsnąłem biurko. Natknąłem się na kartę magnetyczną, mały kluczyk i gazetę. Pisano w niej o jakichś sprytnych bandziorach, którzy wyłączyli alarm w muzeum w Lyonie spryskując tablicę kontrolną alarmu gaśnicą pianową. Hmm... a muzeum właśnie zostało zamknięte.

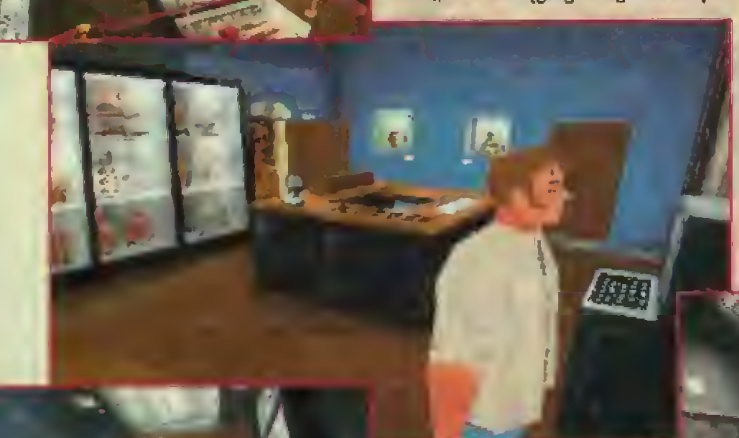
Wróciłem do sali, gdzie znalazłem wcześniej oręż. Zadrżałem, gdyż prawie cały pokój skanowany był przez lasery. Padłem na czworaka i przeczołgałem się do wyjścia. Drzwi były pozamykane, a od przejścia odcięła mnie kolejna laserowa barykada. Postanowiłem metodą Lyończyków wyłączyć system. Z pudła z narzędziami zabrałem śrubokręt, którym otwarłem drzwi pomieszczenia po prawej stronie. Głębsza penetracja pozwoliła mi na zabranie gaśnicy pianowej i wodnej. Wróciłem do hallu.

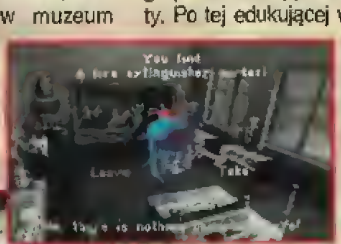
Kluczykiem otworzyłem skrzynkę i potraktowałem jej „wnętrzności" gaśnicą pianową. Blokada zniknęła, a ja z głośno bijącym sercem ruszyłem w głąb pasażu. Nagle odniosłem wrażenie, że krew zamarza mi w żyłach, a włosy stają dęba. Usłyszałem bowiem głos wyklętego Wolframa. Nie pamiętam co mówił, zapewne bluźnierstwa, ale po chwili z przeciwnej strony ruszył na mnie odziany w ekspres do kawy rycerz. W ręku dzierżył podobny miecz i chyba nie miał dobrych zamiarów. Na nowo pojawiła się laserowa blokada. Ująłem oręż i zacząłem śmiertelny bój z napastnikiem. Był powolny i trzy trafienia wystarczyły.

Poczułem narastającą rozpacz, że nie odnajdę Julii. Do głowy przyszła mi desperacka myśl. W jednej z gablot na ścianie ujrzałem zapas amunicji do mej katapulty. Gablotę otworzyłem za pomocą karty magnetycznej. Załadowałem zabawkę i zacząłem nią sterować. Kierowałem katapultą tak, by wjechała do pokoju obok. Uważając na alarm pojechałem na wprost przycisku i wypaliłem. Alarm był wyłączony. Teraz mogłem spokojnie wejść, zabrać mą katapultę oraz wielki miecz.

Wyszedłem na wewnętrzny dziedziniec. Czekała mnie tu niemiła przeprawa z kumplem gościa, którego przed chwilą posłałem w zaświaty. Po tej edukującej wymianie zdań i drobnych ciosów dalej poszukiwałem Wolframa, by odbić mu Juliette. Znalazłem hologram. Po chwili zaatakowała mnie grupka „współczesnych" dziadów. Próbowałem walczyć, ale szybko zostałem zresetowany gazem obezwładniającym.

Ocknąłem się wisząc nad otworem studni. Po chwili jakaś łapa wepchnęła mnie do środka....





TIME GATE

Wiedziałem, że to już koniec. Ulatywałem w niebiosa, by tam na zawsze cieszyć się radością i rozkoszami „życia po życiu"...

Widziałem Geldora, mówił do mnie coś uspokajającego, ja zmieniałem się. Byłem żołnierzem, listonoszem... ...TEMPLARIUSZEM....

Ocknąłem się z twarzą w śniegu, trzęsąc się z zimna. Zaraz, przed chwilą było lato. Teraz nastąpił kolejny szok: gdzie moje ubranie?!

Miałem na sobie powłóczystą szatę rycerza zakonu Templariuszy. Jeszcze jeden szok. Przede mną stało kilku gości wymachując włóczniami. Po chwili dołączył do nich...

– Ja, Wolfram Rudogrzywy, Inkwizytor Jego Królewskiej Mości, Filipa IV Pięknego skazuję cieble, herelyku, szatanie i diable na śmierć przez spalenie na stosie! Zabrać go do lochów!

Nie wiem jak długo zastanawiałem się nad prawdziwością tego miejsca. Zimne mury, mocne kraty. Tak, to jest dostatecznie prawdziwe. W klatce naprzeciwko siedział śmieszny człowieczek, który rozpaczliwymi gestami pokazywał mi, bym rzucił mu jego lutnię. Ona sama leżała obok mnie. Spełniłem jego prośbę. Niemowa zaczął bardzo niezdarnie grać i po chwili wszedł strażnik. Stanął plecami do mej celi i rozmarzony przysłuchiwał się rzępoleniu. Podkradłem się do niego i poćwiczyłem na nim karate.

Po wyjściu i zabraniu miecza musiałem rozprawić się jeszcze z dwoma oprawcami. Przeszukanie zwłok jednego z nich ujawniło ukryty klucz do okratowanych drzwi.

Wyszedłem na górę, minąłem jakiegoś zbzikowanego starca i przeszukałem palenisko. Był tam klucz. Przed wejściem do sali zajrzałem przez dziurkę od klucza w drzwiach, w których zniknął staruch. Ujrzałem jakiś pradawny rytuał, o którym nie chcę i nie mogę pisać. Nawet to, że powinienem zachować tę informację dla potomnych nie skłoni mnie do przypomnienia sobie tego obrzydlistwa.

Wszedłem do pokoju, który okazał się być stajnią. Tam unikając ataków rozwścieczonego barana, zabrałem kamizelkę i laskę pastucha. Wszedłem do sali obok. Dziw mnie bierze, jak bardzo ci ludzie przestrzegali wtedy czystości! Spiżarnia obok obory! Zabrałem stamtąd wszystkie przedmioty.

Wróciłem do BARAN ZONE. Szybko przebiegłem do zagrody i nabrałem wody do wiadra. Wybiegłem na korytarz. Tam zalałem palenisko wodą i kominem wlazłem na górę. W wieży panował przeszywający chłód, więc postanowiłem jak najszybciej opuścić dzwonnicę. Wiedziałem, że pomysł z użyciem liny uruchamiającej dzwon nie wypali, gdyż ostry dźwięk „Zygmunta" zwabi do sali strażnika z kuszą. Mimo wszystko spróbowałem. Najpierw uciszyłem serce dzwonu obkładając je futrzaną kamizelką, potem mogłem już bez problemu przyciągnąć linę długą laską. Uff! To było trudne! Na samo wspomnienie wirującej mi pod nogami klasztornej posadzki żołądek wiąże mi się w ciasny supeł.

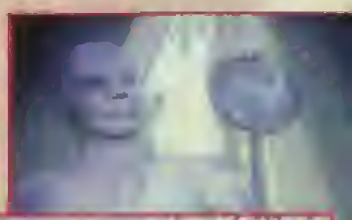
Musiałem działać dalej. Powoli przeszedłem po grubych belkach stropowych w prawo, uważając na złośliwą sowę. Znalazłem się nad pokojem tego przeklętego Wolframa, chciałem zeskoczyć na jego posłanie i skuć mu twarz, jednak wysokość, na której się znajdowałem, skutecznie mnie powstrzymała. Udałem się w prawo, jak się później okazało nad pomieszczenie, w którym drzemał ten starzec, który wcześniej pomagał Wolf'iemu w jego ohydnym rytuale. Stąpając ostrożnie przedostałem się do wyjścia. Przeszedłem po belce do następnego pokoju, gdzie wreszcie mogłem bezpiecznie zejść na dół.

Pomieszczenie okazało się majestatyczną kaplicą. Od razu wdziałem mniszą szatę. Przeszukałem stalową skrzynkę, znalazłem w niej Pieśń Rycerską oraz identyczny hologram, jaki widziałem w... teraźniejszości.

Pchnąłem mieniący się szczerym złotem krzyż. Szczęka opadła mi i z trzaskiem potoczyła się w okolice Kielc, gdy ujrzałem otwierające się tajne przejście. Po raz kolejny zdumienie me przerodziło się w trwogę, jakimi to wspaniałymi umysłami władali ówcześni! Z drżącymi rękami wkroczyłem do sali, przeczytałem Pieśń Rycerską i pozbierałem wszystkie przedmioty, tj. miski z różnymi substancjami, sztylet, gęsie pióro. Zgodnie z przepisem figurującym na jednym ze skrawków pergaminu, przygotowałem inkaust.

Składniki atramentu połączyć trzeba było w dość oryginalny i specyficzny sposób. Dopiero po kilku próbach udało mi się uzyskać odpowiednią substancję (BONEBLACK, SPLEEN, WATER). Uwagę mą przykuł dość spory kawałek pergaminu spoczywający na jednej z ławek. Położyłem obok niego Pieśń Rycerską i wydłubałem sztyletem drogocenny kamień ze skórzanej okładki księgi. Teraz mogłem spokojnie skopiować interesujące mnie fragmenty Pieśni.

Nagle na me czoło wystąpiły pierwsze krople potu, a po plecach



przebiegły mi ciarki. Gdzieś w oddali, tłumiony grubymi murami twierdzy, jednak nadal wrzynający się w mózg niczym brzeszczot piły spalinowej w ciało CacaDaemon'a, roznosił się gromkim echem władczy głos Wolframa, przeklętego Rudego Lisa wydającego rozkazy swym sługusom. Postanowiłem się ewakuować. Zacząłem od schowania Pieśni Rycerskiej i imitacji hologramu – drewnianej skrzynki zabranej z szafy katedry do żelaznej klatki, z której nota bene przed chwilą to wszystko pozabierałem. Wróciłem do kantoru, pchnąłem tam płonącą pochodnię i mosiężne drzwi otworzyły się. Stanął w nich stary mnich, który przeszedł się po sali. Wiedziałem, że jest to moja jedyna szansa wydostania się z tego pomieszczenia. Postanowiłem podążać krok w krok za starcem, aż dotarłem do drzwi, które wydały mi się ratunkiem.

Wparowałem do pomieszczenia i porwałem z niego gliniany garnek. Nagle uprzytomniłem sobie, że nie mam większych szans na odnalezienie Juliette; w przypływie bezsilnej wściekłości cisnąłem garnkiem o ścianę. Znalazłem klucz. Otworzyłem nim drzwi po lewej stronie. Z kamiennego blatu zabrałem opasłe tomisko traktujące o medycynie. Przeczytałem je z czystej ciekawości, co okazało się być dość dobrym pomysłem, gdyż znalazłem przepis na środek nasenny. Pozbierałem różne substancje z półek i przygotowałem miksturę.

Jedno z pomieszczeń okazało się być garbarnią, swoją drogą garbarnia w szpitalu to... oryginalny pomysł. Znalazłem tam porządny nóż, który już po chwili okazał się bardzo pomocny. Poszedłem do kuchni, znalazłem w niej dwa bochenki chleba. Jeden z nich polałem środkiem nasennym. Wszystkie czynności, teraz wydające się bezsensowne, były częścią mego chytrego planu. W celi zastałem siwego, lecz jeszcze krzepkiego starca. Nawet przy najszczerszych chęciach nie mogę powiedzieć, iż był on nastawiony przyjaźnie. Szarżującego emeryta uspokoiłem faszerowanym chlebkiem. Dziadek przysnął, więc miałem chwilę dla siebie. Użyłem noża na statui i otrzymałem szlachetny kamień.

Wyszedłem z celi. Tam czekała mnie niemiła niespodzianka: po korytarzu szwendało się dwóch strażników – maruderów wyraźnie pragnących zwady. Chwyciłem więc mój miecz i był spokój. Wiedziony ciekawością potraktowałem nożem wszystkie statuy, jakie spotkałem w szpitalu – z dobytem osiem kamieni szlachetnych. Kluczem należącym niegdyś do jednego ze strażników otworzyłem zamknięte dotąd drzwi i znalazłem się... O ZGROZO! w kostnicy. W powietrzu unosił się niezły fetor. Powstrzymując mdłości podszedłem do leżącego na stole sztywniaka i przyjrzałem mu się. Odpędziłem muchy i ku memu zdziwieniu ujrzałem pozszywaną ranę w okolicy serca. Nie mogąc powstrzymać wciąż wzbierającej ciekawości przycisnąłem ranę i znalazłem serce. Niby nic szczególnego, jedynie to, że serce było ze złota.

Serce wręczyłem statui, po chwili usłyszałem dźwięk przesuwanego kamienia. Odwróciłem się i ujrzałem kolejną statuę wysuwającą się ze ściany. Było w niej coś... kuszącego, tak, że podbiegłem do niej i wychyliłem zawartość kielicha, który trzymał posąg.

Ocknąłem się wisząc przyczepiony do niezwykle popularnego w tamtych czasach, przyrządu czyli koła. Gdy tylko odszedł kat rozbujałem się, tym sposobem przepaliłem pochodnią krępujące mnie więzy. Pozostał mi jeszcze do pokonania namolny strażnik, który na szczęście padł po kilku ciosach. Ze stołu zabrałem dwa interesujące mnie przedmioty, tj. znany mi z teraźniejszości pierścień oraz osobliwy kamień szlachetny.

Tajemne przejście otworzyło się po poprzestawianiu pochodni. Korytarze były ciemne i wilgotne, a ja instynktownie skręciłem przy pierwszej odnodze w lewo. Po chwili napotkałem zgrzybiałego Templariusza dzierżącego miecz. Pokazałem mu pierścień i wtedy poznałem go. Choć wychudzony, zaniedbany, z twarzą pokrytą siatką zmarszczek, nadal był Geldorem, rycerzem, którego często widziałem w mych snach. Zaczął coś mówić, jednak biedak nigdy nie skończył swego wywodu, jego cienka nić życia pękła i z umęczonego ciała uleciała dusza (...or something).

Z ciężkim sercem pozbierałem pozostawione przedmioty, przeszukałem skrzynię i zabrałem z kielicha kamienie. Nie wiem czy to prawda, ale

Infogrames'96

PC DOS 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (PC CD) 136 zł

Za: klimat, intro, muzyka, ceny ALONE...

Przeciw: niedoróbki, wątła fabuła, trudne zagadki

SHIVERS

Profesor Windlenot to człowiek starej daty, na dodatek z przedziwnymi poglądami. Otóż profesor wykazywał niezdrowe zainteresowanie zjawiskami paranormalnymi, magią i okultyzmem. Windlenotowi zapowiadała się błyskotliwa kariera archeologa, dopóki nie wydało się, że serio traktuje teorie, które w powszechnym mniemaniu środowiska akademickiego uznawane są za bzdurne.

Nie zważając na drwiny kolegów profesor przemierzał świat wzdłuż i wszerz tropiąc wytrwale niewyjaśnione tajemnice. W czasie licznych podróży Windlenot natknął się na wiele niewiarygodnych przedmiotów: szkielet jednorożca, dowody na bytność obcych istot na Ziemi, itp. U schyłku życia profesor postanowił udostępnić swe zbiory szerszej publiczności i w tym celu ufundował muzeum. Ostatnim eksponatem wieńczącym kolekcję miało być 13 glinianych garnków z Ameryki Południowej. Legenda głosi, że każdy z nich więzi złego ducha – Ixupi. Wkrótce po ich przybyciu Windlenot zniknął. Bez śladu. A muzeum zamknięto jeszcze przed uroczystym otwarciem.

Gra toczy się kilkanaście lat po tych wydarzeniach. Rozpoczynasz w momencie, gdy twoi kumple zamykają na solidną kłódkę bramę muzeum. Ty oczywiście jesteś po drugiej stronie. A wszystko za sprawą głupiego zakładu. Przechwalałeś się, że nie boisz się zostać w muzeum na noc i masz gdzieś mrożące krew w żyłach historie o tym miejscu. Towarzystwo złapało cię za słowo – wypuszczą cię dopiero rano. Początkowo łudziłeś się, że chodzi tylko o opanowanie strachu. O zmroku teren muzeum przypomina stare cmentarzysko, nietknięte przez lata ludzką stopą.

Twoimi kompanami z pewnością nie będą istoty z krwi i kości. Aby przetrwać do świtu musisz wyłapać i unieszkodliwić wszystkie Ixupi (pechowa trzynastka!), zanim to one dobiorą ci się do skóry. A że masz przed sobą całą noc zdążysz przy okazji zwiedzić całe muzeum.

Przytłacza ono swoim ogromem. Będziesz się w nim czuł obserwowany, jakby w każdej chwili coś cię mogło znienacka zaatakować. Egzotyczne eksponaty w rodzaju skurczonych czaszek czy mumii tworzą złowieszczy nastrój. Inne rozpinają aurę nieodpartej ciekawości, tak jak wystawa poświęcona

Sierra'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) 134 zł

odnosiłem wrażenie, że słyszę krzyk Wolframa, gdy chowałem osobliwy kamień do worka.

Włożyłem mnisi kubrak i tajnym przejściem otwartym z pomocą pierścienia, dostałem się do biblioteki. Spotkałem tam dwa diabły przebrane za mnichów. Wysłałem je do ich Belzebuba, gdyż inaczej sam bym do niego trafił...

Udałem się do stołówki mnichów. Wiedziałem, że gdzieś w okolicy krąży nieokrzesany strażnik z kuszą. Posłużyłem się fortelem: ostrożnie podszedłem do sterty talerzy i wziąłem je. Teraz wyglądało, że zanoszę je do kuchni, do zmywania i nikt się nie czepiał.

W kuchni czekała mnie jeszcze przeprawa z diablem, potem mogłem spokojnie zająć się oględzinami sarkofagów. Po użyciu na nich odpowiednich kamyków otrzymałem klucz do drzwi w kuchni oraz śmiercionośną broń – MorgenStern. Wyszedłem na zewnątrz. Uspokoiłem kilku niespokojnych sztywniaków i potraktowałem Ghoula krzyżem. Jego ząb posłużył mi za klucz do wieży wrót.

Wszedłem po schodach na górę. Natknąłem się tam na mego przyjaciela, współwięźnia; na pytanie o Juliette pokazał mi tajne przejście. Wróciłem z nim do sali tortur, a z niej do celi, w której siedziałem. Wreszcie zobaczyłem ją. Stała przykuta do ściany, błagając mnie o pomoc. Kluczem zabranym namolnemu wojakowi otworzyłem klatkę, wtedy nastąpił koszmar. Julia zmieniła się w coś ohydnego, gadziego i w dodatku zaatakowała mnie. Wiedziałem, że to kolejna sztuczka Wolframa i rozpłatałem potwora mieczem.

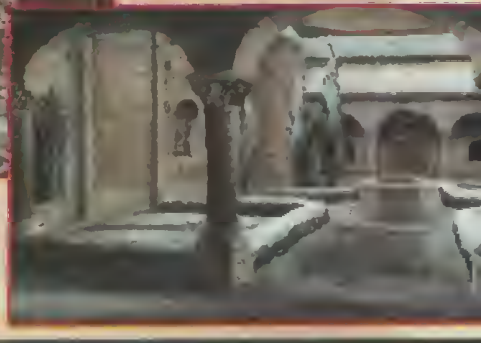
Tajnym przejściem udałem się do biblioteki, a z niej wyszedłem na zewnątrz. Pokręciłem się trochę, rozwaliłem strażnika i wszedłem do drzwi, których pilnował. Znalazłem się w kościele. Wcisnąłem siódmy obraz traktujący o ostatniej drodze Chrystusa. Wszedłem w otwarte drzwi i wysłałem kolejnego Czarnego Rycerza w Zaświaty. Najpierw użyłem pierwszej wagi z lewej. Potem trzech diamentów na sarkofagu, ale zostałem złapany.

Gdy ujrzałem zbliżających się egzekutorów, wyskoczyłem z żelaznej klatki i pobiegłem tak, by Monfalcon, zausznik Wolframa nie widział mnie. Zgarnąłem wszystko ze stołu, użyłem kukurydzy i runąłem w stronę kaplicy. Pchnąłem tam złoty krzyż i wszedłem po schodach na górę. Zepchnąłem Monfalcona i wróciłem do podwójnych drzwi, gdzie ujrzałem Wolframa. Przesunąłem pochodnię. Wszedłem po schodach, użyłem małego krzyżyka na statui. Byłem blisko rozstrzygnięcia tego pojedynku na śmierć i życie. Musiałem drobiazgowo zwiedzić kręte korytarze, przesuwając różne dźwignie aż do skutku, czyli do znalezienia się oko w oko z Ryżym.

Aby wejść do pomieszczenia Julii, musiałem użyć mikstury zrobionej na podstawie przepisu w księdze. Miksturę użyłem w drugim pokoju na książce trzymanej przez statuę. Z pokoju Julii zabrałem pieczęć, polałem Juliette wodą ze studni (ostrożnie! łatwo wpaść!).

Pozbycie się Wolframa też nie było proste: musiałem przepchać krzyż stojący przy witrażu do oznaczonego miejsca na podłodze. Krzyż przywalił Wolf'a. Aby wrócić do teraźniejszości, użyłem pieczęci na rękawicy i samej rękawicy na sobie. Wróciliśmy do roku 1995 (bo wtedy powstała ta gra).

Mamut



natomiast rodzaj zagadek przypomina te z THE SEVENTH GUEST. SHIVERS plasują się na średnim stopniu trudności. Jest to gra, w której liczą się szczegóły – porozrzucane w różnych miejscach podpowiedzi i znaki. Najpierw trzeba je znaleźć, a potem powiązać w całość. Ponieważ elementów tych jest bardzo dużo, twórcy SHIVERS wprowadzili funkcję zwaną flashback. W dowolnym momencie można przypomnieć sobie widziane uprzednio scenki, by wyłowić ważny detal.

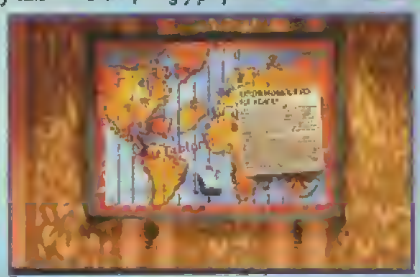
Projekt SHIVERS był konsultowany z samą Robertą Williams. Grafikę do gry projektowała Marcia Bales, pracująca w SIERRA od 1993 roku. Przedtem zajmowała się makietowaniem komiksów, ilustrowaniem książek, a także projektowaniem mody. Z poprzednich jej dokonań na szersze wody wypłynęły tylko MIXED UP MOTHER GOOSE DELUXE. Babka ma dyplom artysty plastyka, co korzystnie odbiło się na wizualnej stronie gry.

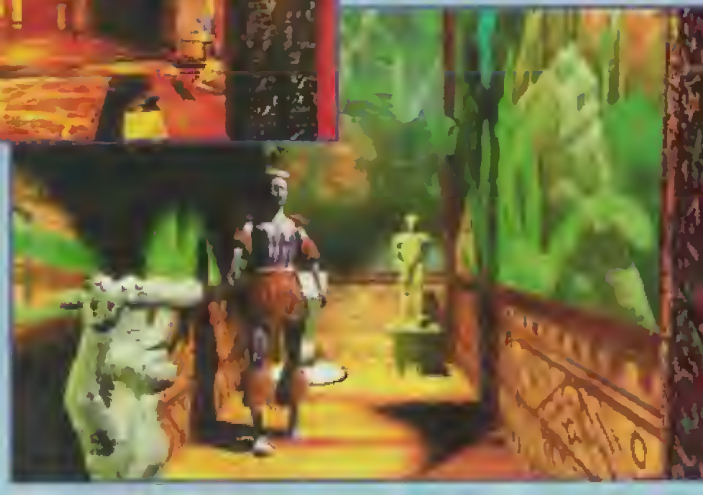
SHIVERS została ukończona we wrześniu zeszłego roku i już w październiku ruszyła wielka promocja. SIERRA skorzystała ze zbliżającego się Halloween, amerykańskiej wersji zaduszek, by rozdać ponad 100.000 darmowych demonstracyjnych krążków z grą w całych Stanach. Dzięki zmasowanej akcji w mediach gra pnie się w górę, choć wątpliwe wydaje się by zdołała przebić sukces PHANTASMAGORII.

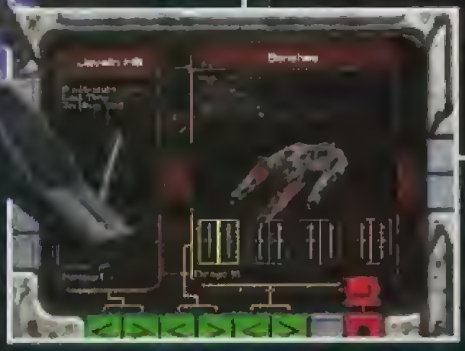
User Jana

Atlantydzie lub sieć tuneli prowadzących do środka Ziemi. Z teorią, że Ziemia jest pusta w środku zgadzał się podobno sam Edmund Halley, odkrywca słynnej komety nazwanej jego imieniem. Z muzeum można wynieść furę takich ciekawostek. Celtowie wierzyli ponoć, że siedliskiem duszy i źródłem siły człowieka jest głowa. To dlatego bóstwo Celtów posiadało dwie głowy – chcieli mieć opiekuna dwa razy silniejszego od innych. Stąd bierze się też rytuał brania na pamiątkę głów zabitych przeciwników z pola bitwy i wywieszania ich na bramach miejskich.

Sceneria SHIVERS kojarzy się mocno z PANIC IN THE PARK,







rze polecam ten tytuł zarówno wiernym fanom sagi jak i osobom, które jeszcze nie brały udziału w kosmicznych przygodach pułkownika Christophera Blair'a.

Wreszcie jest! Jedna z najbardziej oczekiwanych gier ostatniego półrocza. Gra legenda – dalszy ciąg sagi pod tytułem WING COMMANDER. Czwarta odsłona opatrzona podtytułem PRICE OF FREEDOM („Cena Wolności") jest zarazem najlepszą z nich. Bardzo się cieszę, że nie mamy do czynienia z niezbyt wciągającą kontynuacją gry, która kiedyś tam odniosła sukces. Chwała zespołowi autorskiemu za inwencję i dążenie do stworzenia czegoś nowego, za chęć pójścia dalej. WING COMMANDER 4 to gra osadzona w starych dobrze znanych realiach, ale mająca też własny, nowy charakter. Szczególnie to jedna z droższych gier komputerowych.

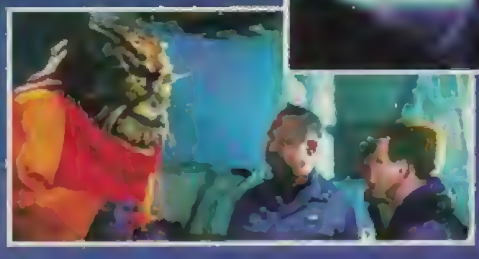
NA PLANIE...

Podobnie jak poprzednia – trzecia część, tak i ta składa się z dwóch zasadniczych elementów. Z jednej strony zachwyca interaktywny film, który tworzy niesamowicie wciągający klimat, zaś z drugiej zaskakuje pieczołowicie dopracowany symulator walk kosmicznych.

WING COMMANDER 4 jest już dziełem dojrzałym. Przy realizacji filmu wykorzystano doświadczenia zdobyte podczas tworzenia trzeciej części, zaś niewątpliwy sukces WC3: HEART OF THE TIGER, zdopingował ORIGIN do większych inwestycji. Budżet trzeciej części zamknął się sporą sumą trzech milionów dolarów. Teraz podczas realizacji gry wydano ponad trzy razy więcej! Jest

Lwią część pieniędzy pochłonęła produkcja filmu. Ponownie spotkamy się ze znanymi „kasowymi" aktorami – jest oczywiście MARK HAMILL w roli pułkownika Christophera Blair'a, jest MALCOLM McDOWELL jako niezapomniany admirał TOLWYN, Taggarta gra JOHN RHYS-DAVIES (szkoda tylko, że występuje w niewielkiej liczbie scen). Ze starych znajomych jest jeszcze JASON BERNARD (kapitan Eisen), TOM WILSON jako narwany „Maniac" i FRANCOIS CHAU (Vagabond). Nowi aktorzy obsadzeni w rolach głównych: ROBERT RUSLER (Seether) – naczelny rzeźnik, HOLLY GAGNIER (Sosa), JEREMY ROBERTS (Dekker), CHRIS MULKEY (Hawk) i ELIZABETH BARONES (Panther). Poza nimi gra jeszcze wielu innych aktorów – jak wielu można sobie dopiero uświadomić oglądając listę płac na końcu gry. Chyba nie tylko pod względem finansowym mamy doczynienia z rekordzistą – jest to gra, przy której pracowała ogromna liczba osób.

Miłośnicy sagi będą z początku nieco zaskoczeni, gdyż w tej części nie walczymy z odwiecznym wrogiem Konfederacji – Imperium Kilrathi. Koty pokonane ostatecznie w trzeciej części siedzą cicho i po



Ta baba z prawej strony, która trzyma „za jajka", kieruje całym statkiem

demilitaryzacji są drobiazgowo kontrolowane przez konfederacyjne służby specjalne. Przyjdzie zmierzyć ci się z gorszym wrogiem. Wrogiem, który ukrywa się w szeregach Konfederacji. Żeby nie psuć zabawy powiem tylko, że jakieś nieznane siły starają się sprowokować wojnę pomiędzy Konfederacją a Światami Granicznymi. Rozwikłanie zagadki kto za tym wszystkim stoi i do czego dąży, należy do ciebie. Zapewniam, że nie jest to łatwe zadanie, zaś odpowiedzi na niektóre pytania okażą się zapewne bardzo zaskakujące.

Muszę przyznać, że bardzo mi odpowiada forma „interactive movie" opracowana przez ORIGIN. Tylko co jakiś czas gracz ma wpływ na bieg wydarzeń, ale za to ma wpływ dosyć istotny. Nie ma w tej grze złudnej, nadmiernej interaktywności, która tylko maskuje liniową akcję. Jeśli więc będziesz musiał podjąć jakąś decyzję zastanów się dobrze. Powiązania są dosyć skomplikowane – na przykład zachowanie podczas jednej ze scen na pierwszym kompakcie wpływa na bieg wydarzeń na piątym. Osobom znającym słabo angielski radzę włączyć napisy – o wiele łatwiej wtedy zrozumieć dialogi. Jeśli podczas decyzji zupełnie nie będziesz wiedział co wybrać możesz zorientować się po intonacji głosu bohatera o co chodzi. Na uwagę zasługuje bardzo dobry scenariusz, dzięki któremu ma się wrażenie, że

wpływ gracza jest bardzo duży, a w rzeczywistości ogląda się grubo ponad 75% przygotowanego materiału filmowego.

W poprzedniej części aktorów filmowano wykorzystując technikę blue box – filmowane postacie wmontowywano w renderowane wcześniej tła. Statystów było niewielu, zaś scenerie i zachowanie się aktorów było niekiedy nazbyt nienaturalne. Teraz wszystko się zmieniło. Przede wszystkim nie brakuje już statystów. Lotniskowce nie wyglądają jak wymarłe wraki – pełno jest żołnierzy i oficerów wykonujących swoje zadania. Nie brakuje też scen zbiorowych w których występuje kilkadziesiąt osób – na przykład sceny w Wielkim Zgromadzeniu. Kolejna znaczna zmiana to wprowadzenie prawdziwej scenografii. Daje to naprawdę bardzo dobre, kinowe efekty. Większość sal i korytarzy po prostu zbudowano – zupełnie jak w prawdziwym pełnometrażowym filmie. Oczywiście nie zabrakło pracy fachmanów od grafiki komputerowej – dzięki nim niektóre sceny są naprawdę kopiące. Całość sprawia perfekcyjne wrażenie, jednak aby oglądać bez problemów film w trybie SVGA musisz mieć Pentium I czytnik CD o poczwórnej prędkości.

Zapewniam, że oglądanie i uczestniczenie w filmie przygotowanym przez ORIGIN to naprawdę wspaniała zabawa. Gdy fabuła nabierze już tempa praktycznie nie można oderwać się od komputera – za wszelką cenę chcesz wiedzieć o co chodzi i co ważniejsze, jak się wszystko skończy.

NG COMMANDER 4

...I W KOSMOSIE

Do symulatora walk kosmicznych wprowadzono znaczne innowacje. Przede wszystkim usunięto kokpit. Wszystkie informacje wyświetlane są na przedniej szybie – coś na kształt kompleksowego systemu HUD. Dzięki takiemu rozwiązaniu znacznie powiększa się pole widzenia – łatwiej orientować się podczas walki. Gracz ma do dyspozycji bogatszy asortyment uzbrojenia, może też latać różnymi modelami myśliwców i bombowców kosmicznych.

Przed tobą wiele różnorodnych misji ściśle związanych z fabułą filmu. Nie można narzekać na monotonię wykonywanych zadań. Ataki na stacje orbitalne, patrolowanie, przechwytywanie transportów wroga, wielkie bitwy kosmiczne, liczne małe potyczki, konwojowanie, rajdy komandosów... Trzeba przyznać, że pułkownik Blair ma barwne życie. Zdarza się także, że decyzje podjęte podczas wykonywania lotów mają wpływ na bieg wydarzeń w filmie. Choć trzeba zaznaczyć, że w tym względzie jest jeszcze trochę do zrobienia – charakter i zadania misji mogły by być bardziej zespolone z rozgrywającym się filmem.

Pamiętaj, że kluczem do sukcesu podczas kosmicznych zmagań jest umiejętność odczytu wskazań radaru. Pokazuje on rozmieszczenie wszystkich celów wokół ciebie. Odpowiednio zinterpretowane dane pozwolą ci określić położenie twojego przeciwnika względem ciebie zarówno w pionie jak i w poziomie. Jeśli nie radzisz sobie z radarem pamiętaj aby zalokować cel – wtedy komputer pokładowy będzie pokazywał kierunek do celu. Używaj rozsądnie dopalacza – może on z jednej strony uratować ci skórę, zaś z drugiej być bardzo pomocny w pościgu umykających bombowców. Weź pod uwagę fakt, że masz możliwość równania swej prędkości z prędkością celu – wspaniałe ułatwienie podczas ataków od tyłu. Szkoda tylko, że nie ma możliwości automatycznego dostosowywania się do prędkości celu – jeśli twój przeciwnik przyspieszy, ty znów będziesz musiał włączyć urządzenie zrównujące prędkość. Rakiety używaj lepiej na mniejszych dystansach – przeciwnik będzie miał mniej czasu na reakcję. Staraj się też ostrzeliwać cel przy pomocy wszystkich działek (FULL GUNS) – łatwiej i szybciej przebijesz się przez osłony.

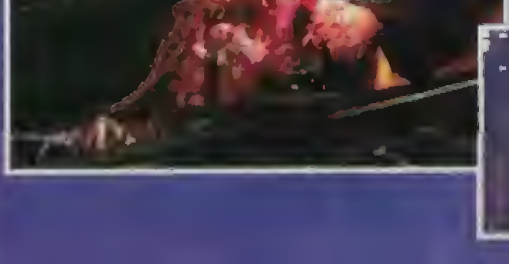
Charakter części lotniczej podobnie jak przy poprzednich odcinkach jest bardziej zbliżony do gry zręcznościowej niż do symulatora walk kosmicznych, ale taki już jest styl tej gry. Poza tym naprawdę dużo zależy od ustawień trudności gry. Na ROOKIE gra wygląda zupełnie jak bezładna strzelanina, cele rozpadają się po kilku trafieniach, przeciwnicy w ogóle nie używają rakiet... Ale już na ACE, nie mówiąc o NIGHTMARE, sprawa nie jest taka prosta. Przeciwnicy dysponują zauważalną inteligencją i potrafią dosyć sprawnie dobrać się do skóry. Mając na uwadze fakt, że w taką grę zwykle gra się tylko raz – warto latać na wyższym poziomie trudności. Po prostu przedłużysz sobie zabawę.

Część kosmiczna, pracująca w trybie SVGA, robi bardzo dobre wrażenie. Oszołamia szczególnie opracowanie graficzne – zarówno cele, wybuchy, jak i tła są po prostu bez zarzutu. Uczciwie można powiedzieć, że jest to najładniejszy i najlepiej opracowany symulator walk kosmicznych.

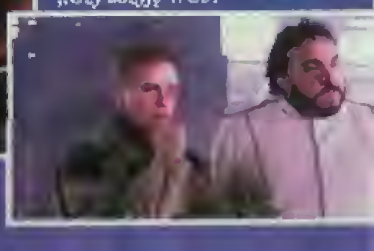
KaYteck

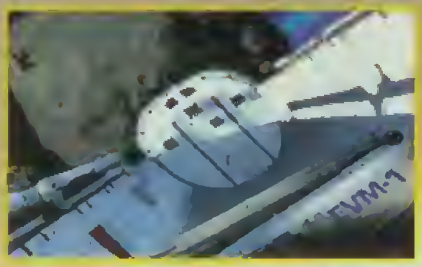
Origin '96

[illegible] CD
[illegible] 14 [illegible]
[illegible] AWS [illegible]
[illegible]
[illegible] CD) 109 zł



O czym myśli Mark Hamill podczas ostatniej sceny gry? „Czy dożyję WC5?"

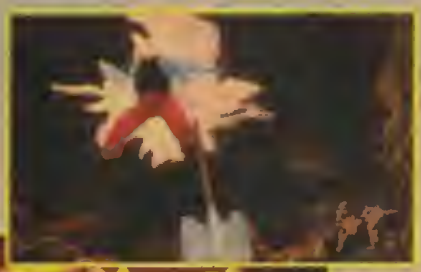




Zagadki są niezbyt trudne i niezbyt ciekawe. No, może prócz paru logicznych. Większość czynności powtarza się cztery, pięć razy, przez co gra staje się żmudna. Całe szczęście, że umieszczono w programie przyspieszenie przy przechodzeniu z planszy do planszy – podwójne kliknięcie myszą. Kolejnym cienkim elementem jest kopanie, a więc czynność w grze podstawowa, wręcz tytułowa! Rozumiem, że ludzie tak inteligentni jak szefowie LUCASARTS mogli w ogóle nie

Firma LUCASARTS długo trzymała graczy w niepewności, ale w końcu 1995 roku wypuściła wreszcie THE DIG. Po wpadce zwanej FULL THROTTLE miłośnicy firmy i w ogóle przygodówek byli pełni obaw, czy ta firma jest w stanie powrócić do czasów dawnej świetności, kiedy to wszystkie jej gry posiadały oprócz ślicznej oprawy wizualno-dźwiękowej ciekawą fabułę i zagadki na przyzwoitym poziomie. Niestety, choć gra jest niewątpliwie lepsza od wspomnianej już pozycji, to posiada kilka drastycznych niedociągnięć, których rasowy gracz po prostu nie może strawić.

mieć w rękach łopaty, nie do tego przecież zostali stworzeni, ale skoro było ich stać na zapłacenie wysokiej gaży Robertowi Patrickowi za użyczenie głosu głównemu bohaterowi, to mogli chyba podarować kilka dolarów byle wieśniakowi, aby ten objaśnił im, że przy wbijaniu łopaty w ziemię należy użyć nogi, a nie polegać tylko na sile grawitacji i własnych rąk.



Nie wszystko jednak rysuje się w tak ciemnych barwach – świetna wagnerowska muzyka otacza aurą tajemniczości planetę będącą miejscem akcji. Grafika, choć jeszcze w rozdzielczości 320x200, jest zrobiona po prostu genialnie. Jej małowość i czasem nawet monotonność pomaga wczuć się w atmosferę panującą na planecie. Animowane filmiki, w przeciwieństwie do FT, są tylko wstawkami, przerywnikami, a nie główną częścią całej fabuły. W tworzeniu oprawy graficzno-dźwiękowej firma po raz kolejny nie zawiodła. Treść gry przedstawiliśmy w skrócie w naszej relacji z targów (SS'28), ale dla porządku ją przypomnę. Do Ziemi zbliża się wielki asteroid. W celu jego zniszczenia wysłana zostaje ekipa składająca się z samych specjalistów: ty, czyli dowódca brygady Boston Low, geolog Ludger Brink oraz piękna reporterka Maggie Robbins. Tak naprawdę twoje rozkazy są nieco inne – nawiązać łączność z Obcymi jeżeli tacy istnieją i mają coś wspólnego z asteroidem. Scenariusz wymyślony przez samego Stevena Spielberga na początku był przeznaczony dla filmu. Niestety, na realizację zabrakło chęci, a może pieniędzy – a szkoda...

W KOSMOSIE

Dotarliście na miejsce – pora zbadać ten asteroid. Wskakujcie w skafandry i na górę. Przez nadajnik zagadnij Miles o latającą świnię (taki nowoczesny typ podręcznej torebki), a następnie rozkaż, aby ją uruchomiono. Razem z dwójką towarzyszy leć w kierunku asteroidu. Na miejscu wyjmij wszystko z „prosiaka" i skieruj się do drugiego kwadratu. Wykop małą dziurkę antygrawitacyjną koparką i zainstaluj tam ładunek Alfa odbezpieczając go odpowiednim kluczem. Przemieść się do kwadratu trzeciego. Głaz podważ saperką i podłóż kolejną bombę. Zwiewaj do statku. Poinformuj Bordena o swoim powrocie i obejrzyj fajerwerki. Wróć na asteroid i ostrożnie zejdź do wnętrza jaskini. Tu wyjawisz swoim towarzyszom prawdziwy cel wyprawy – zdziwią się, ale nadal będą ci posłuszni. Antygrawitacyjną koparką rozkop trzy dziwne wybrzuszenia. Kryją pod sobą metalowe płytki. Pchnij je wszystkie (także tę, która nie była przykryta). Powstaną cztery otwory. Przejdź przez największy. Podejdź do cokołu. Pozbieraj wszystkie płytki i ułóż je na nim. W tym momencie nastąpi... ŁUP! BUM! TRACH!

PLANETA

Obudzicie się dopiero na jakiejś planecie, znajdującej się w innym wymiarze, która nie dość, że posiada własne pole grawitacyjne, to jeszcze ma atmosferę umożliwiającą oddychanie. Zrzućcie więc nieco niewygodne skafandry i postanowicie poszukać jakiejś drogi powrotu do ziemskiej galaktyki. Okaże się, że sposób wydostania się z tej kabały nie jest twoim jedynym zmartwieniem – musisz uważać na Brinka, który najwyraźniej cię nie lubi. Idź w lewo do wraku jakiegoś statku. Wejdź do środka, otwórz skrzynię i wyjmij niebieskie urządzenie. Niedługo się przyda, ale na razie nie zajmuj się nim, tylko ściągnij z sufitu kabel. Po krótkiej pantomimie ducha zabierz pręt. Wyjdź z wraku i pędź na północ. Wyciągnij z ziemi kieł, rozkop grób i zabierz z niego kawałek szczęki. Skieruj się na prawo od miejsca, gdzie się rozbiliście. Użyj teraz niebieskiej kuli. Jest to urządzenie naprowadzające. Ponownie wczuj się w rolę operatora koparki ręcznej i rozgrzeb wskazane miejsce. Z wykopanej dziury wyciągnij bransoletkę. Kiedy wrócicie do punktu lądowania, następny duch skieruje twoją uwagę na małą norkę. Ludger ofiaruje pomoc w robotach ziemnych. Wydrąży tunel, choć niestety przypłaci to życiem.

NEXUS

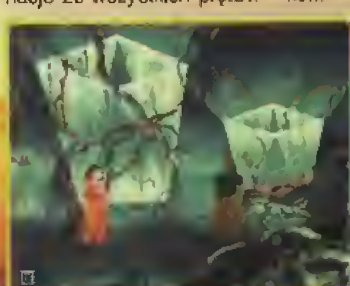
W tej sytuacji Maggie zdecyduje, że bezpieczniejsza będzie z dala od ciebie i gdzieś zniknie. Pochodź trochę po korytarzu (nie opuszczając go) i podnieś metalową płytkę oraz fioletowy pręt. Jest na nim w postaci czterech różnokolorowych brył geometrycznych zapisana kombinacja otwierająca któreś z drzwi, obok których są panele. Ustaw na wszystkich kombinację z fioletowego pręta. Drzwi jeszcze się nie otworzą, więc coś musi być z zasilaniem. Zejdź na półkę

THE DIG

skalną naprzeciwko tunelu. Wyjrzyj przez krawędź i rzuć okiem na porzuconą soczewkę. Aby zaprogramować robota, który ją odstawi na miejsce, musisz trochę namieszać w tablicy kontrolnej (4 x fioletowy, 2 x żółty, 1 x czerwony) i wcisnąć trójkątny guzik. Kiedy to już się stanie, uruchom zasilanie drzwi na Nexus ponownie programując robota (5 x fioletowy, 4 x niebieski, 1 x czerwony). Opuść półkę skalną i wejdź w otwarte wrota.

blioteki. Spotkasz Maggie bardzo zajętą odszyfrowywaniem obcych dialektów. Porozmawiaj z nią o wszystkim co widziałeś i wróć na Nexus. Pamiętasz jeden z filmów w muzeum? Tak, ten o wskrzeszaniu. Trupa masz, kryształ masz, tylko nic do stracenia nie masz. Te trzy czynniki powinny jednoznacznie wpłynąć na decyzję o wypróbowaniu kryształu na Brinku. Eureka! Udało

staniesz przeniesiony na drugi brzeg. Łopatą zrzuć głaz – będzie jak wrócić. Uruchom most świetlny i wejdź do jaskini. Jakiś szczur gwizdnął część aparatury otwierającej drzwi. Aby ją odzyskać, trzeba złodzieja złapać. W tym celu podnieś kolek i wsadź go w dziurkę w kole. Oprzyj na nim metalowy drąg. Na jego drugim końcu umocuj leżącą nie opodal klatkę piersiową i ustaw to całe żelastwo na podpórce z patyka. Teraz pogrzeb trochę w mysich dziurach. Kiedy szczur ucieknie, stań między drewnianymi kołami i poczekaj, aż zwierzę się pojawi i podejdzie do ciebie. Wtedy popchnij kijek – pułapka powinna zadziałać. Jak można było przewidzieć, gryzoń wcale nie zamierzał nosić ze sobą łupu, tylko gdzieś go ukrył. Aby wytropić kryjówkę, nałóż mu na szyję bransoletkę i wypuść. Następnie zabierz kijek, rozkop norkę,



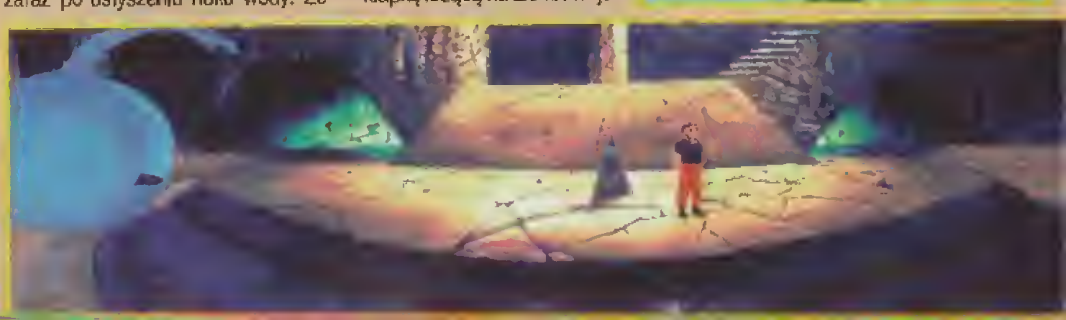
w której się schował i wejdź do środka.

Przy pomocy niebieskiego urządzenia odnajdziesz kawałek mechanizmu drzwi. Zamontuj go czym prędzej na odpowiednie miejsce, przykryj klapką leżącą na ziemi i wejdź do środka. Jest to planetarium. Podnieś płytkę, zielony pręt i dwa berła. Złote skieruj na światło. W tym momencie zacznie się projekcja. Musisz spowodować zaćmienie księżyców. Wskaż złotym berłem na planetę mniej więcej na godzinę 2, a srebrnym na duży księżyc na godzinę 7. Jeżeli zrobisz to dobrze, obejrzysz kolejny animowany przerywnik.

Złośliwy szczur znowu nabroił przy drzwiach, ale na szczęście da się je otworzyć od środka żółtym przyciskiem. Zanim wrócisz na Nexus, wejdź jeszcze do jednej jaskini (na prawo od mostu) i zabierz niebieski patyk.

MAPY

Jedne z drzwi, do których się jeszcze nie dobrałeś otwórz korzystając z zielonego pręta. Po wyjściu z kolejki idź cały czas w prawo, aż dotrzesz do dziwnie zarośniętej komnaty. Do komputera stojącego pośrodku możesz wpisywać kombinacje ze wszystkich prętów – kom-



MUZEUM

Takich stacji kolejowych jest na Nexus jeszcze kilka. Za każdym razem, kiedy będziesz chciał przywołać kolejkę (chyba nie znam innego słowa, które mogłoby trafniej określić to coś), wystarczy nacisnąć dzwonek. Za pierwszym razem dotrzesz do muzeum. Spróbuj otworzyć zablokowane drzwi – tu jednak trzeba Schwarzeneggera. Wejdź na górę. Przed tobą stanie dziwne urządzenie generujące most świetlny! Jeżeli mimo próby jego włączenia nic się nie stanie, to po prostu przekręć nieco soczewkę i spróbuj raz jeszcze. Zobacz dokąd most prowadzi i wróć.

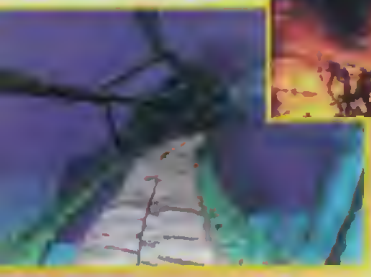
Wejdź do jaskini. To jest właśnie owo muzeum. Obejrzyj wszystkie „wystawy" – dają bardzo ważne wskazówki, a potem weź tabliczkę, kryształ i czerwony pręt. Pójdź w lewo, do bi-

się. A to się Maggie ucieszy. Ludger z powodzeniem zastąpi Amokla i drzwi znajdujące się kilka pięter pod muzeum ustąpią. Za nimi stoi wanna pełna życiodajnych kamyków. Jednak wizerunek czaszki nie ma chyba nic wspólnego z uzdrawianiem, więc od tej pory dobrze uważaj na te świecidełka. Weź ich kilka na wszelki wypadek oraz kanister.

Skieruj się nad wodę. Zapał do kąpieli ostudzi ci widok żółwia pożeranego przez ogromnego potwora. Spróbuj poskładać kości tak, jak odcisnęły się nie opodal w podłożu (jeden ekran w lewo). Kiedy już to zrobisz, postaw na nich kanister i skorzystaj z kryształu. Te dwa przedmioty stworzą razem niezłą mieszankę wybuchową, o czym rychło przekona się mieszkaniec jeziora. Będziesz mógł się bez problemu popluskać. Z podwodnej jaskini buchnij płytkę i kolejny pręt.

PLANETARIUM

Kod zapisany na pomarańczowym patyku doskonale pasuje do pierwszych drzwi na prawo od ciemnego tunelu. Kiedy wysiądziesz z kolejki idź na górę, aż do przepaści. Skocz w nią zaraz po usłyszeniu huku wody. Zo-



puter służy do pokazywania ukrytych pomieszczeń. Ciebie interesuje tylko czerwony pręt, choć jeszcze z niego nie korzystałeś. Wyjdź i włącz trzeci most.

GROBOWIEC

Wróć na Nexus i wejdź do ciemnego korytarza. Dotrzesz do centrum sterowania. Obejrzyj panel – coś tu nie gra, nie wszystkie kryształy świecą. Włóż do jednej z dziurek niebieski kijek – wyrosną dwa następne. Teraz będziesz musiał sterować wszystkimi trzema tak, aby martwy kryształ stawał się coraz jaśniejszy (to wcale nie jest takie trudne jak się wydaje). Kiedy już zapalone będą wszystkie kryształy, wyjdź i skieruj się naprzeciwko tunelu. Podnieś poluzowaną płytkę i wyjmij ze skrytki niebieski kryształ. Przed otwarciem ostatnich drzwi z panelem będziesz musiał podłączyć do nich prąd. Otwórz więc klem panel i połącz go kablem z iskrzącymi kwiatkami. Już normalnie możesz skorzystać z czerwonego pręta.

Kiedy dojdziesz do punktu, skąd widać dwa księżyce zamknięte w skale (trochę to przypomina kawałek jajka), zatrzymaj się i rozkop ziemię. Zejdź na dół. Pamiętasz to miejsce? Tak, to tę komnatę wskazywał komputerowy atlas. A więc musi tu być jakieś tajne przejście. Włóż niebieski kryształ w dziurę w ścianie, a następnie stań na rysunku dwóch księżyców. Uchyli się nieco sufit. Przyblokuj kamień, na którym stoisz patykiem, którego swego czasu używałeś do złapania szczura. Wyjdź na górę i rozgrzeb trochę ziemię. Przez otwór w suficie wpadnie trochę światła, a na dole pojawi się olbrzymia statua, która po dotknięciu zniknie.

Stań na cokole. Zjedziesz na dół. Napotkanych drzwi pilnują dwa brytany. Tylko jeden się obudzi, gdy będziesz chciał przejść obok. Na drugim użyj kryształu życia – zagryzą się nawzajem. Drzwi otworzysz przy pomocy żółtego pręta – tego otrzymanego na początku gry. Dotarłeś do grobu Twórcy – przywódcy Obcych zamieszkujących niegdyś tę planetę. Zdematerializuj piramidę ponownie korzystając z żółtego pręta i obudź Twórcę kryształami życia. Konwersacja niewiele da – jego język jest cokolwiek niezrozumiały.

PORWANIE MAGGIE

Kiedy spróbujesz porozumieć się z Maggie ogarnie cię niepokój – nikt nie odpowiada. Leć na górę i włącz czwarty most. Oops! Something's broken. Zajrzyj pod maskę – czeka cię kolejna łamigłówka. Musisz ustawić pryzmaty tak, aby przez wszystkie przechodziło światło i aby żaden promień nie wybiegał poza ekran. Po naprawieniu mostu pójdź w prawo – znajdziesz Brinka. Ależ go zmieniły te kryształy. Już dawniej nie przejawiał do ciebie miłości, ale nigdy nie był tak agresywny. Wzmianka o porwaniu Maggie Robbins też go nie ruszy. Trzeba spróbować podstępu. Wejdź do groty i przestrasz nietoperze latarką. Brink ucieknie – zabierz szybko jego kryształy. Teraz będzie bardziej skłonny do współpracy.

Wybierz się do pokoju z komputerowym atlasem. Zejdź jeszcze kilka komnat w dół, aż do gniazda pająka. Poproś Brinka, aby zajął czymś olbrzymiego stawonoga, a sam czmychnij w prawo i na górę do wodospadu. Na ruchomą płytę zrzuć głaz – to odwróci bieg wody. Powiedz Ludgerowi i Maggie o swoim pomyśle skąpania pająka. Nie bez pewnych obaw zgodzą się na twój plan i już po chwili urocza tarantulka będzie pływać. Brink chcąc odzyskać swoje kryształy da ci najwyczajniej w mordę, weźmie co jego i pryśnie. Uzupełnij sobie ich zapas w muzeum i idź razem z Maggie w roli tłumacza przesłuchać Twórcę. Po krótkiej wymianie grzeczności dowiesz się, że jeżeli uda wam się sprowadzić z powrotem obcych na tę planetę, to możecie liczyć na darmową przejażdżkę na Ziemię.

PIĄTA WIEŻA

Na samym dole Wieży Map jest plaża z dziwnym zielonym polem elektrycznym w skale. Idź tam i pokaż pani Robbins tabliczkę znalezioną w muzeum. Zaowocuje to wynurzeniem się (a właściwie pojawieniem) wyspy i zdobyciem ostatniej, czwartej już płytki. Niedaleko miejsca, gdzie polowałeś na szczura wydarzył się przykry wypadek – Brink szukając kryształu wsadził rękę, gdzie nie należało i ma problemy z jej wyjęciem. Przejęty swoimi badaniami nawet nie zauważy, jak mu szczęką odrąbiesz kończynę.

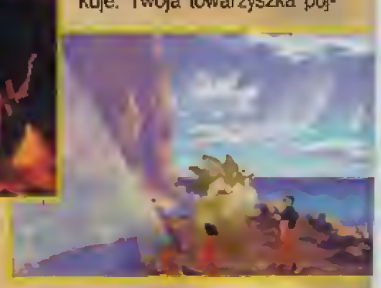
Na Nexus pozostały jeszcze zamknięte drzwi. Ułóż w alkowie cztery płytki, a i te wrota staną otworem. Kolejka dowiezie cię do laboratorium Obcych. W głównym komputerze brakuje jednej ważnej części. Wyjdź na zewnątrz, oglądając po drodze wszystkie urządzenia, porozmawiaj z Maggie i włącz piąty most oczyszczając uprzednio soczewkę. Po raz ostatni porozmawiaj z Twórcą prosząc go przy tym o pomoc w odnalezieniu brakującego elementu komputera. W odpowiedzi otrzymasz kolejny pręt. Wpisz kombinację wyrytą w nim do atlasu – zagubiony kawałek, tzw. „oko", leży na plaży koło wodospadu. Po powrocie do laboratorium znów napadnie was Brink i zrabuje wszystkie kryształy.

Ten konflikt trzeba w końcu zażegnać. Idź do miejsca, w którym go poprzednio widziałeś. Zaproponuj układ – on ma maszynę, ty masz brakujący jej kawałek (oko jest potrzebne również tutaj), więc podzielicie się kryształami fifty-fifty. Ludger niechętnie bo niechętnie, ale przystanie na taką propozycję. Maszyna wyprodukuje tylko dwa kamyki, które, dość mętnie się z tego tłumacząc, zabierzesz ty. „Wspólnik", jak prawdziwy biznesmen rzuci się na ciebie z pięściami, ale jako że to nie on jest wykwalifikowanym żołnierzem, już po chwili będzie szybował jak ptak z wysokiej skały. Wyprodukuj jeszcze dwa kryształy i wróć do laboratorium. Włóż w odpowiednie miejsca oko i oba kamyki. Tu po raz pierwszy proponowałbym użycie opcji SAVE, gdyż gra ma dwa, nieco różne zakończenia.

KOŃCÓWKA

Porozmawiaj z Maggie Robbins i trzymaj kciuki za powodzenie eksperymentu. Niestety, jedno koło się przyblokuje. Twoja towarzyszka pójdzie naprawić usterkę ręcznie i zginie przy tym. Musisz wybrać, czy zrobić to, o co cię prosiła przed śmiercią i nie skorzystać z kryształów, czy też złamać obietnicę. Od twojej decyzji zależy przebieg zakończenia. Wyjdź na górę. Przy próbie skorzystania z mostu drogę zastąpi ci olbrzymi piesek. Zamiast, jak w innych przygodówkach, czymkolwiek go karmić, po prostu wyłącz światło. Sobaka poszybuje w dół jak to niedawno czynił Brink. Włącz ponownie prąd i skorzystaj z mostu. Wejdź do środka Wielkiego Oka, użyj portalu i oglądaj jedno z dwóch zakończeń. I tak różnią się zaledwie jedną kwestią.

Damse



Lucasarts'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) 159 zł

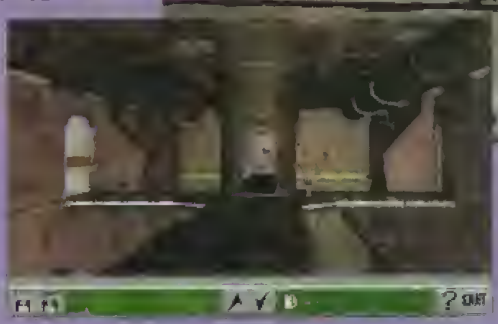
Za: muzyka, dialogi, animowane wstawki

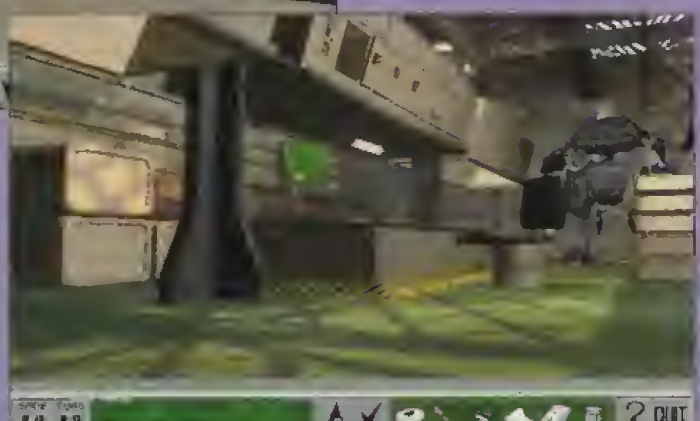
Przeciw: gadulstwo, banały, nierówny poziom trudności

ALIEN VIRUS

Postęp to ciąg procesów zmierzających ku doskonałości. W branży gier komputerowych namacalny jest postęp w sferze oprawy graficzno-muzycznej, z kolei znacznie bardziej dyskusyjne jest istnienie postępu w sferze ideowego rozwoju gier. Wiele firm nie potrafi zrozumieć koniecznych warunków, jakie musi spełniać gra. Nie pomoże ani grafika SVGA, ani stereofoniczna ścieżka dźwiękowa, ani mniej lub bardziej szokujące scenki przerywnikowe. Jak brzmi podstawowy warunek konieczny? Jest banalny. w grze musi się cokolwiek dziać. Niestety, mimo najszczerszych chęci ALIEN VIRUS nawet tego nie spełnia.

Produkt sygnowany jest przez INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT, zaś jego wydawcą jest FUNSOFT. Dla tej firmy jest to pierwsza duża próba wejścia na rynek przygodówek. Zacznijmy więc od tego, co się udało. Z pewnością nie kuleje fabuła starająca się naśladować BIOFORGE. Mamy tu opuszczoną bazę, schludne gabinety z porzuconymi komputerami, masę drzwi z elektronicznie otwieranymi zamkami i sporo drobniejszych akcesoriów: sejfy, szafki, jest nawet kawiarenka. Na początku nie wiadomo, gdzie podziała się załoga i co tu się wcześniej wydarzyło.





Funsoft'95

PC CD-S 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 2 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB 2.0

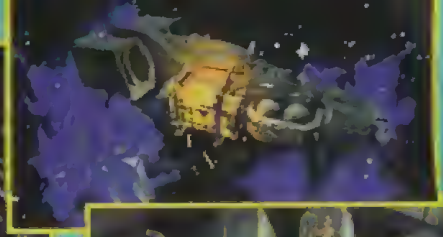
Plus: chęć powielenia fabuły BIOFORGE. Śmiesznie małe wymagania sprzętowe

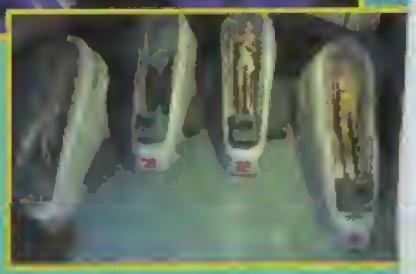
Przeciw: ujeje audą, sterylna grafika, przedpotopowy sterownik

Zagadki, które trzeba rozwiązywać, są typowe dla przygodówek. Do dyspozycji są cztery opcje: USE, TAKE, OPEN, LOOK. Za każdym razem trzeba je pracowicie wybierać kursorem, choć obecnie prawie cała konkurencja uprościła już ten system do minimum. Statyczne tła nie są ożywiane ani jedną animacją (choćby mrugające światło), co potęguje wrażenie martwej ciszy. Od dawna narzekamy, czy to w dyskusjach czy w recenzjach, że współczesne przygodówki bardzo często są ładnie wykonane, ale posiadają nazbyt statyczną oprawę graficzną. W ALIEN VIRUS tendencja ta osiągnęła apogeum. Rozumiem, że można chcieć stworzyć nastrój odosobnienia, ale nie może to być usprawiedliwieniem dla autorów, którzy nie potrafią, bądź są zbyt leniwi, i idą na łatwiznę. Jest to przecież produkt, który będzie stał na sklepowej półce obok DISCWORLD i LITTLE BIG ADVENTURE, stanowiąc obrazę dla znamienitego gatunku przygodówek.

Na pierwszy kwartał bieżącego roku zapowiedziano kilka interesujących produkcji z gatunku adventure. Wśród nich znajduje się kilka tytułów – TIME PARADOX, COMPELLING ADVENTURES OF A.GENT czy SYNNERGIST, które podobnie jak ALIEN VIRUS mogą okazać się sporym nieporozumieniem. Miejmy nadzieję, że ich przedłużane daty premier wynikają z faktu, iż ich autorzy widząc nieprzystający do obecnych czasów standard jakości, w pocie czoła pragną poprawić ujawnione np. podczas targowych prezentacji niedociągnięcia.

Micz





ALIENS

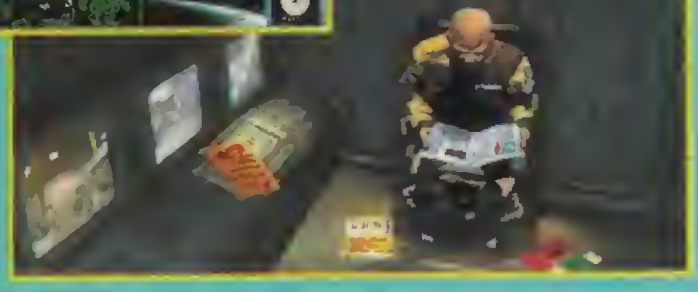
ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE. Nie będę po raz któryś już z rzędu powtarzał o wcześniejszych dokonaniach firmy, dość powiedzieć, że Francuzi mają, zwłaszcza na europejskim rynku, bardzo silną pozycję. ALIENS wydany został na dwóch kompaktach, może się poszczycić lśniącą grafiką w wysokiej rozdzielczości. W grze poruszamy się klasycznym ruchem znanym choćby z LOST EDEN czy FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER. Na wielu z ekranów gry widzimy stojącego bohatera, Henry'ego Hericksena. Po wskazaniu kierunku (odwrócenie się, lewo, prawo) albo następuje natychmiastowy przeskok do nowej lokacji, albo raczeni jesteśmy ilustrującym akcję filmikiem.

Zarówno postacie czwórki bohaterów, jak również napotykanych rozbitków, zostały narysowane ręcznie. Nie wiem, czy to dobrze, ale z pewnością niedobry jest sposób, w jaki się oni ze sobą porozumiewają. Po pierwsze, trwa to upiornie długo, po drugie zaś – konwersacje nie pociągają za sobą żadnych skutków. Od pewnego momentu poruszamy się czteroosobową drużyną, istnieje konieczność wyboru odpowiedniej osoby do wykonania specjalnych czynności. Do komputera dobiera się na przykład mechanik, jeśli zaś trzeba amputować rękę, przydadzą się umiejętności pani doktor. Dodatkowo prowadzoną Irzódkę trzeba dokarmiać hamburgerami i chipsami – inaczej padną z głodu. Każda postać posiada swoje statystyki, nie można próbować używać przedmiotów, gdyż odbywa się to automatycznie.

Zdarzają się miejsca, gdzie konieczne jest przystąpienie do pojedynku. Potyczka odbywa się w obrębie podzielonej na kwadraty planszy, z izometrycznym rzutem kamery. Podbiega się do wrogich robotów bądź Obcych (to oni spustoszyli ową kolonię górniczą) i razi z bliska.

Gdyby chcieć w jednym zdaniu zsumować wszystkie radości i bóle związane z ALIENS, wynik brzmiałby: trudno jest w nią pograć. Nie chodzi bynajmniej o to, że ALIENS jest skomplikowany, wręcz przeciwnie – daje się go skończyć w czasie zbliżonym do LOST EDEN. Rzecz w tym, że zawarte w programie pomysły i nowinki, o których pisałem wcześniej, nie spełniają żadnej roli. One tylko „są", ale nic z tego nie wynika. A jak już wynika to to, że po każdorazowym załadowaniu stanu gry trzeba kilometr biec do miejsca, w którym się ją uprzednio przerwało. Klawisz SPACE jest nieustannie w robocie, przewijając powracające z dzikim uporem wciąż te same scenki przerywnikowe. A wszystko dlatego, że zamiast zrobienia klasycznej przygodówki, próbowano eksperymentować, co jak wiadomo tylko w niewielu przypadkach przynosi korzyste wyniki. Naprawdę trudno jest w ALIENS porządnie pograć.

Micz



Mindscape'95

PC DOS — 2 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: Digital Multimedia Group (PC CD) — zapowiedź: Grudzień — 145 zł

Za: dopieszczona grafika, ciekawa fabuła

Przeciw: sterowanie i konwersacje, system SC, sprytnie wizowane zagadki

FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

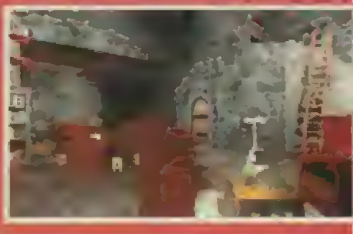
FRANKENSTEIN oparty jest na powieści Mary Shelley, a ściślej mówiąc Mary Wolstonecraft, bo w wieku osiemnastu lat kiedy ją ukończyła, nie była jeszcze zamężna. Jest to historia niemieckiego naukowca Victora Frankensteina, który odkrywa metodę przywrócenia życia martwym tkankom. Pod wpływem obsesji tworzy konstrukcję z narządów zmarłych ludzi i ożywia ją. Stwór, któremu Frankenstein nie daje imienia, ma wygląd potwora, ale łagodną duszę. Jednak twórca postanawia położyć kres swemu dziełu, co rozwścieczа monstrum, które morduje brata i żonę doktora. Naukowiec wszczyna pościg, który kończy się na Biegunie Północnym, gdzie obaj giną.

Na tej osnowie powstało wiele filmów, mniej lub bardziej wiernych oryginałowi. Najlepiej odebrane przez krytykę były dzieła z Borisem Karloffem w roli głównej oraz najnowsza ekranizacja pt. „Mary Shelly's Frankenstein" z Robertem De Niro, nominowana do Oskara za charakteryzację. Po sukcesie komercyjnym filmu fakt powstania, nie pierwszej nawiasem mówiąc, gry specjalnie nie dziwi. Komputerowy Frankenstein jest samodzielną interpretacją, opartą na dosyć przewrotnym pomyśle – by gracz widział świat z perspektywy monstrum. Formalnym bohaterem jest tutaj Phillip Werren, niesłusznie skazany za zamordowanie własnej córki i stracony przez powieszenie. Werren budzi się wkrótce potem na stole operacyjnym, wskrzeszony przez szalonego naukowca. Takie oglądanie drugiej strony medalu powoduje, że gracz silnie utożsamia się z postacią zaszczutej bestii, przeżywa jej wewnętrzne rozterki i udrękę. Jednocześnie im bliżej poznaje doktora Frankensteina, tym bardziej jasne staje się, kto jest prawdziwym potworem.

Gra FRANKENSTEIN należy do gatunku gotyckiego dreszczowca. Pod względem atmosfery jest bardzo podobna do PHANTASMAGORII. Tutaj scenerią jest też ogromne stare zamczysko, które obowiązkowo posiada ogrody i tajne przejścia. Zasadnicza różnica między tymi grami polega na innym podejściu do horroru. SIERRA postawiła na agresywną wizualizację – brutalne sceny ociekające krwią, wszystko podane kawa na ławę. Twórcy FRANKENSTEIN wybrali podejście bardziej linczyne. W intro zrezygnowano w ogóle z animacji, na rzecz sugestywnie spreparowanej ścieżki dźwiękowej. Bo bardziej przeraża dźwięk zaciskającego się stryczka, dławiącego rozdzierający krzyk konającego niż zobaczenie dyndającej kukły z wybałuszonymi oczami.

Kolejne sceny odkrywają stopniowo szkaradne eksperymenty Frankensteina: schematy w notatkach doktora, rozmieszczone po zamku machiny, wreszcie pozostałości po doświadczeniach. Całość układa się wreszcie w przerażającą prawdę. Tu tkwi siła FRANKENSTEIN – w pewnych niedopowiedzeniach, braku dosłowności, uruchamianiu wyobraźni gracza.

Drugim atutem gry jest Tim Curry, który po mistrzowsku zagrał diabolicznego doktora. To, że ma on wzięcie w filmach jako czarny charakter potwierdza choćby rola kardynała Richelieu w amerykańskiej wersji „Trzech Muszkieterów", czy jednego z łotrów w filmie opartym na komiksie „The Shadow". Ostatnio mieliśmy okazję go obejrzeć również w „Congo". Nie można też pominąć wiekopomnej roli transwestyty Frank'N'Furtera w „Rocky Horror", gdzie grał... opętanego doktora, który stworzył pięknego blondyna by zaspokajać swe żądze.

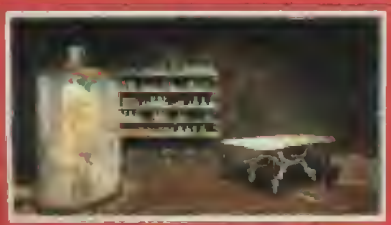


W grach multimedialnych podkreśla się zwykle udział aktorów. Bywają nimi nieznane osoby, aktorzy jednej roli lub gasnące gwiazdy, które w ten sposób nadrabiają brak kontraktów filmowych. Tim Curry wyróżnia się tym, że jest profesjonalistą – solidnym rzemieślnikiem, który pracuje w swoim fachu ponad dwadzieścia lat. Zapewne właśnie ta praktyka sprawia, że potrafił zagrać tak przekonująco. Słowo daję, że gdy w trakcie rozgrywki doktor zaczyna się wściekać, to ciary przechodzą po plecach. Tak na marginesie, Frankenstein nie jest pierwszą robotą Curry'ego w grze komputerowej. Poprzednio podkładał głos Gabriela w GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS, a całkiem niedawno wokal Kilrathiego Meleka w WING COMMANDER 3.

Pod względem technicznym FRANKENSTEIN jest poprawny. Pracuje pod Windows – w rozsądnym tempie już na 486/33. Grafika jest wyświetlana w wysokiej rozdzielczości, składają się na nią głównie renderowane tła lokacji – w końcu gra zajmuje tylko jeden kompakt. Staranność z jaką przygotowano FRANKENSTEIN poznaje się po tym, że każde miejsce widzimy pod różnym kątem w zależności od kierunku marszu. Sama rozgrywka jest, co tu dużo mówić, trudna. Wszystkie zagadki mają swoje logiczne rozwiązanie, ale ze względu na bardzo rozległy teren gry i stosunkowo małą liczbę przedmiotów, w trakcie grania może dojść do licznych zacięć. Łatwo też się zgubić w partiach labiryntowych. Tajne przejścia są ciemne choć oko wykol, a w krzakach wszystkie odnogi o danym kształcie wyglądają identycznie. Gra jest jednak na tyle ciekawa, że motywuje do ponawiania wysiłków.

FRANKENSTEIN jest z pewnością godny polecenia. Tak film jak i gra udowadniają, że są moralne granice nauki; niektórych rzeczy człowiek nie powinien robić.

User Jama



Interplay'95

1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
(PC CD) 159 zł

THUNDERSCAPE

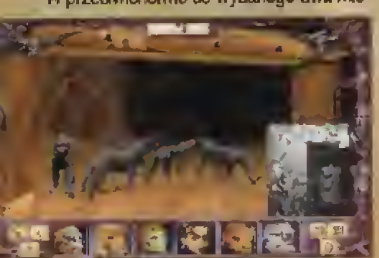
Złoty wiek świata Aden nie trwał długo. Magiczna bariera chroniąca owo dominium przed inwazjami z zewnątrz została zburzona i nic już nie jest w stanie powstrzymać obrzydliwych sił zła zwanych nocturnalami. Nadszedł czas Darkfall. Zgasło słońce, ustępując miejsca ponurej ciemności. Jedyną nadzieją dla śmiertelników pozostaje dotarcie do przełęczy Skellon i reaktywowanie mocy bariery.

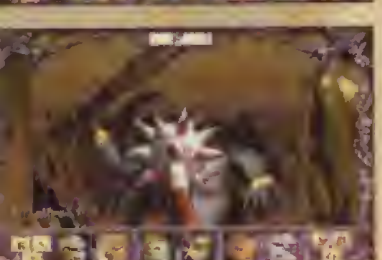
siące później ENTOMORPH (opis w SS'31) jest produkcją jak najbardziej role-playing. Więcej, stanowi dobry przykład na to, co oznacza pojęcie pełnokrwisty RPG.

Zastosowany w THUNDERSCAPE engine 3D jest płynniejszy niż znane z RAVENLOFT i MENZOBERRANZAN, przy jednoczesnej znikomej liczbie dodatkowych elementów środowiska gry. Jednak zawarto w nowej grze SSI coś kompletnie nowatorskiego, po raz pierwszy bowiem stworzono w pełni trójwymiarowy świat, w którym korytarze biegną w górę i dół, nie ma przeskoków między poziomami.

STAL, POTWORY, STATYSTYKI

WORLD OD ADEN: THUNDERSCAPE był chronologicznie pierwszym tworem z wymyślonego przez autorów z SSI cyklu. W przeciwieństwie do wydanego dwa mie-





W niektórych zręcznościowych produkcjach 3D występuje możliwość swobodnego wchodzenia po schodach na inną lokację, ale generalnie powierzchnie są płaskie. W THUNDERSCAPE idąc nawet korytarzami lochów natrafia się na nierówności terenu, na początku wyprawy trzeba wspinać się na szczyt góry po jej stokach. Co prawda ściany cały czas stykają się ze sobą pod kątem prostym, ale to i tak znaczący krok. W przygotowywanym do rychłej premiery DAGGERFALL wspomniana trójwymiarowość osiągnie jeszcze wyższy poziom w drodze do doskonałości. Cały problem w tym przypadku polega na tym, jak się zrealizuje automapping. I tutaj THUNDERSCAPE bardzo cierpi, gdyż sposób jego realizacji jest kompletnie nieczytelny. Mapę niby można obracać, dawać zbliżenia, ale zdarzają się momenty, gdy nie widać, gdzie znajduje się drużyna.

Każdy członek drużyny posiada sporo cech. Znajdziemy pośród nich najbardziej klasyczne (np. Strength, Dexterity), jak również drugą grupę cech związanych ze wzrostem doświadczenia bohatera (m.in. Martial Arts, Stealth, Merchant, Cast Spells). Wygrywając kolejne walki, drużyna otrzymuje do rozdysponowania pomiędzy swoich członków punkty, które opisują cechy wspomnianej drugiej grupy. W ten sposób bohaterowie poznają zarazem nowe czary – podana zostaje lista dostępnych inkantacji, po dokonaniu wyboru dany członek drużyny natychmiast przyswaja zaklęcie. W drużynie można więc szkolić sobie postacie posiadające wyspecjalizowane cechy. Opcja umożliwiająca natychmiastowy odpoczynek nie istnieje, bohaterowie regenerują się samoczynnie, tylko że trwa to długo.

Walka odbywa się w turach. Podczas potyczki można się bronić, rzucać czary tudzież uciekać się do korzystania ze specyfików i artefaktów. System ten jest obecnie w RPG o wiele mniej popularny niż ten polegający na błyskawicznym klikaniu na potworze. Tutaj potwory grzecznie czekają na swoją kolej, w międzyczasie wykonując nie szkodzące nikomu wygibasy. Przypomnijmy, że podział na tury swe apogeum osiągnął w BETRAYAL AT KRONDOR, gdzie decyzją nie było wyłącznie jakiej broni użyć, ale także jak się ustawić podczas walki. Potyczka przypominała szachy, rzeczywiście trzeba było podczas niej myśleć. Tymczasem w THUNDERSCAPE walka bardzo szybko staje się monotonna, a przy tym nie można jej przerwać, gdy na przykład jakaś postać zostanie zatruta. Podczas wymiany ciosów oprócz powyższych rzeczy ważne są rzecz jasna same potwory. A te tutaj nie obrodziły. Większość kojarzy się z połamańcami z WITCHAVEN, ni to goryle ni trolle.

ŻYĆ I UMRZEĆ W ADEN

Gdy jakiś czas temu dotarło demo THUNDERSCAPE, byłem przerażony, jak cudowne zapowiedzi (barwny świat, grafika Silicon Graphics) obracają się w niwecz. Gdy później zagrałem w pełną wersję tej gry, okazało się, że po prawdzie nie jest aż tak źle. Granie w nią daje znacznie mniej przyjemności niż w ANVIL OF DAWN czy STONEKEEP, jednocześnie tych gier jest na rynku tak mało, że grzechem byłoby bardziej agresywne narzekanie. Czy więc bardzo dobry STONE PROPHET był ostatnią z gier SSI opartych na systemie AD&D? Czy też należy oczekiwać kolejnych, jeszcze lepszych części świata Aden? A może SSI zaskoczy wszystkich czymś całkowicie nowym? Odpowiedzi wkrótce nadejdą.

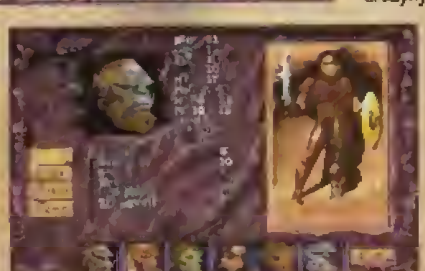
Micz

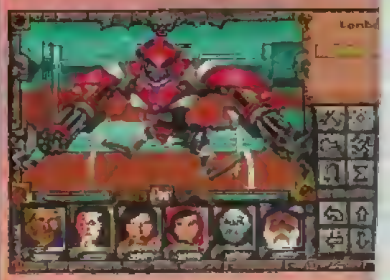
SSI'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) 135 zł

Za: bogato statystyki, dużo czarów, świat 3D
Przeciw: zły automapping, monotonne scenerie





Pojawienie się SWORDS OF XEEN – kolejnej, szóstej już części MIGHT & MAGIC było dla mnie pewnym zaskoczeniem. W poprzednich odcinkach sagi udało się ostatecznie oczyścić Xeen ze zła i happy end wskazywał na koniec cyklu. Jednak okazało się, że nie. Lord Xeen korzystając z piramid-portali podbił HAVEC – jeden z pobliskich światów i teraz panoszące się tam zło stanowi zagrożenie dla zmęczonej walkami krainy. Tak więc z polecenia smoka Pharoaha ostatni z pozostałych przy życiu herosów ruszają pod twoim dowództwem w ostatnią (chyba!) walkę.

MIGHT & MAGIC 6: SWORDS OF XEEN to praktycznie kopia poprzednich części. Brakuje nowych pomysłów na zadania – ile razy można odbijać miasta z rąk zła, odzyskiwać skradzione lub zagubione przedmioty, czy eliminować sługusów ciemności. Tak naprawdę to nowa jest jedynie mapa – i jest to jedyna istotna zmiana w stosunku do poprzednich wersji.

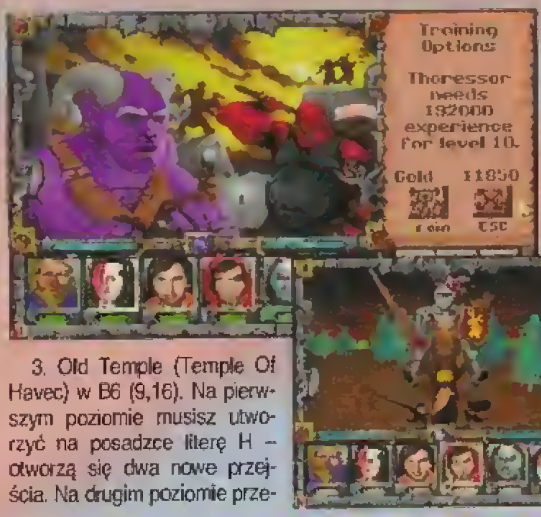
NWC'95

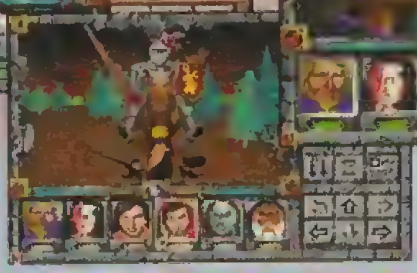
PC DOS 1 CD
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA ■ SB 16

Idea „dwa w jednym" jest dość mocno eksploatowana, ale „pięć w jednym" to ciągle coś nowego. Właśnie pięć gier z cyklu MIGHT & MA-

NWC'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 90 MB HDD
VGA ■ SB 16





SWORDS OF XEEN

Nie ma żadnych nowych czarów, jest zaledwie kilka nowych potworów, a te stare zostały „podrasowane" tak, że obecnie dużo trudniej je zabić. Zapewne miało to podnieść atrakcyjność gry, ale zadziałało w zupełnie przeciwnym kierunku. Eliminiacja wielu stworów jest prawie niemożliwa, a kilku NAPRAWDĘ niemożliwa. Przykładem są chociażby GuardBot V2.0 i V3.0 – nie działają na nie żadne czary, a uszkodzić je można tylko jedną z Elder Weapon. Nawet jeśli ma się Might=200, to walka z pierwszym trwa kilkanaście-kilkadziesiąt rund i traci się kilka tysięcy H.P. przy Energy Resistance=200 – w uczciwej grze nie da się tego przeżyć. Drugiego ze strażników nie udało mi się zranić przez 10 minut walki, a straciłem z 10000 H.P.

W sumie jeśli komuś podobały się poprzednie części, to i przy tej zapewne spędzi ładnych parę tygodni. Natomiast jeśli ktoś nie mógł na nie patrzeć, to powinien sobie poszukać innej rozrywki.

GARŚĆ PODPOWIEDZI

1. W Ascihep's Pyramid pij tylko z czerwonych fontann.

2. W mieście Impery ustaw zegary na 9 rano i 5 po południu.

3. Old Temple (Temple Of Havec) w B6 (9,16). Na pierwszym poziomie musisz utworzyć na posadzce literę H – otworzą się dwa nowe przejścia. Na drugim poziomie przekręć kamień przy kominku (9,12) – także otworzy się nowe przejście (2,9).

4. W studni w B5 (13,6) ma swoje legowisko potężny smok.

5. Aby dostać się do wież w C4, C5, D4, D5 trzeba być bardzo upartym.

6. Po oddaniu diamentu robotowi w E1 (8,8) i wpisaniu TRANSPORT SEQ OMEGA znajdziesz się w niebie. Idź ścieżką aż do końca, za każdym razem próbując zabrać Positive Orb. Jeśli nie możesz go zdjąć to obróć się i spróbuj jeszcze raz. Gdy w końcu zostaniesz przeniesiony na inne pole, idź na północ, wschód i południe. Teraz zabierz Positive Orb, a następnie idź na północ aż spadniesz. Znajdziesz się w piekle. Aby dostać Negative Orb musisz trzykrotnie pokonać strażnika. Hasła dla ołtarzy są następujące: (3,13) – PAIN; (13,13) – DESPAIR. Jeśli je podasz, to otworzy się wyjście.

7. W wieży (oczywiście następny statek kosmiczny) w F1 (4,10) musisz mieć Elder Weapons bo innymi nie można zranić strażników. Hasła dla terminali są następujące: poziom 1 (8,14) – VEGA; poziom 2 (10,12) – ANTARES; poziom 3 (12,10) – SPICA, (9,13) - TO ERROR IS HUMAN; poziom 4 (7,14) – CANOPUS; poziom 5 (3,14) - ORION. Teraz należy wrócić na poziom 2 – pojawi się nowe przejście. Zamiast materii włóż Blue Orb, zamiast antymaterii Red Orb, a następnie uruchom komputer w (6,8) – pole chroniące komnatę na piątym poziomie zostanie usunięte. Idź tam, uruchom procedurę autodestrukcji i uciekaj jak najszybciej. UWAGA! Jeśli na każdym z poziomów kilka pierwszych pól przejdziesz tylem, to nie uruchomisz alarmów!

C(w)alineczka

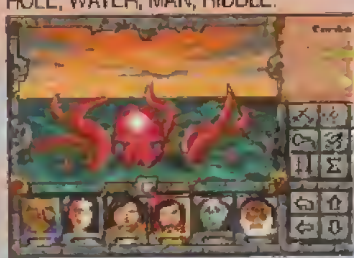
P.S. Jeden z nielicznych plusów M&M 6 to zagadki zadawane przez Sfinksy – stoją one na naprawdę wysokim poziomie i trzeba trochę pogłówkować żeby je rozwiązać, dlatego proponuję przeczytać poniższe odpowiedzi dopiero w ostateczności.

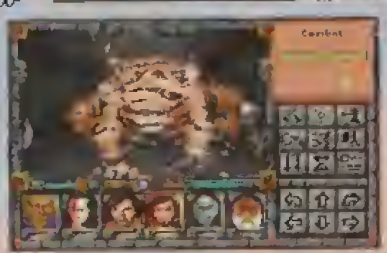
1. W Pyramid Of Power w D3 (12,4) odpowiedzi są następujące: (7,6) – CLOCK, FIRE, RIVER, O; (14,3) – BOTTLE; (14,1) – BED; (1,13) – ROPE.

2. W Pyramid Of War w B2 (14,6) odpowiedź dla Sfinksa brzmi PEACE.

3. W Jaskiniach C8 (7,6) odpowiedzi na zagadki są następujące: Poziom 1: (6,9) – GOLD; (10,5) – BUTTERFLY; Poziom 2: (5,14) – TEARS; (13,3) – SWORD; (1,1) – FISH; Poziom 3: (10,14) – HOPE.

4. W Pyramid Of Dragon w E4 (6,9) odpowiedzi są następujące: SILENCE, HOLE, WATER, MAN, RIDDLE.



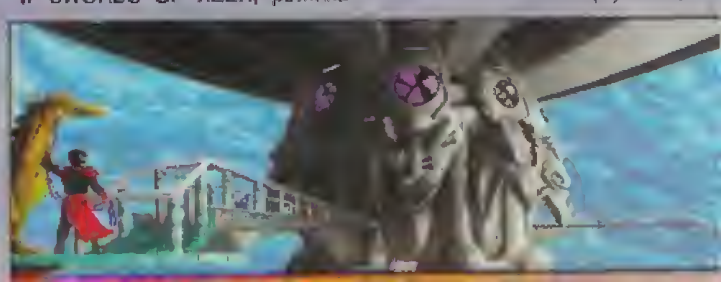


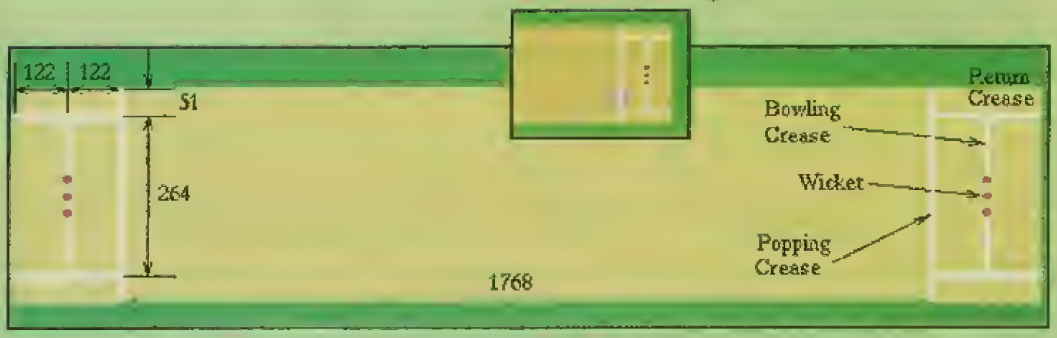
MIGHT & MAGIC TRILOGY

GIC zawiera CD pod nazwą MIGHT & MAGIC THE TRILOGY, wydany ostatnio przez NEW WORLD COMPUTING. Możliwość ponownego pogrania w MIGHT & MAGIC 3: THE ISLES OF TERRA (opis w SS'10), MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN (SS'11), MIGHT & MAGIC 5: DARKSIDE OF XEEN (SS'12), MIGHT & MAGIC 6: SWORDS OF XEEN oraz oczywiście WORLD OF XEEN powinna ucieszyć fanów tej sagi. Niestety trochę zawodu sprawia ostatnia część cyklu, która na tle pozostałych wypada raczej blado i wygląda na to, że była robiona w pośpiechu.

Jednym z niedociągnięć jest brak możliwości grania z CD i konieczna instalacja na twardym dysku. Na szczęście nie powinno to sprawić większych kłopotów, gdyż WORLD OF XEEN, który jest najbardziej dyskożerny zajmuje 40 MB, a w obecnych czasach to już nie jest astronomiczna wielkość. Moim zdaniem MIGHT & MAGIC THE TRILOGY, mimo pewnych niedociągnięć w SWORDS OF XEEN, powinna ucieszyć nie tylko fanów sagi Might & Magic, ale także wszyskich miłośników RPG typu EYE OF BEHOLDER. Na koniec uczciwie ostrzegam, że próba ukończenia wszystkich części może zabrać kilka tygodni przy graniu na okrągło, a zwykle rozwleka się do pół roku. Uuuuch!

C(w)alineczka





CRICKET

Dobra, temat jest dość egzotyczny. Przyznaję. Czy jednak nie masz czasem dość kopania pęcherza w jednej z niezliczonej ilości gier piłkarskich? Czy czasem nie nachodzi cię chęć pogrania w coś oryginalnego? Jeśli tak, spróbuj krykieta! Nieco niżej znajdziesz przepisy gry i wszystko co pomoże ci zrozumieć tę grę dżentelmenów.

Gra umożliwia rozegranie meczu krykieta, drużynami narodowymi, krajów będących potęgami w tym sporcie. Można wybrać grę przeciw komputerowi lub koledze i decydować o rodzaju meczu (pełny, skrócony, testowy) i jego długości.

Widok boiska nie jest zrobiony rewelacyjnie. Zwykła VGA i dość proste animacje zawodników nie zachwycają. Fantastyczna jest natomiast oprawa gry. Komentatorzy wychodzą z siebie rzucając jakieś zgryźliwe gadki o co bardziej bolesnych zagra-

niach. Gra posiada też odpowiednią oprawę statystyczną, w postaci tabelek pokazujących dokonania poszczególnych graczy.

PODSTAWY

Krykiet jest grą zespołową dla dwóch drużyn po jedenastu graczy każda. Przepisowy mecz krykieta może trwać od jednego popołudnia do kilku dni.

Mimo że sposób rozgrywki i przepisy są bardzo różne, podstawowa koncepcja gry zbliżona jest do baseballu. Gracze jednej drużyny odbijają piłkę kijem w kolejnych wejściach (INNINGS) i próbują wykonać punktowane biegi (RUNS). Druga drużyna stara się wyeliminować odbijających.

Pole do gry w krykieta jest z grubsza eliptyczne, o średnicach od 90 do 150 metrów. Musi być ono otoczone płotkiem lub inną wyraźną granicą. Dokładny wygląd pola gry nie jest określony, aczkolwiek duże odchyłki od postaci elipsy nie są wskazane. W środku pola gry wyznaczone jest miejsce rzutów (PITCH).

Kolejność zagrywki ustalana jest rzutem monetą. Wygrywająca strona wybiera czy chce zaczynać jako strona atakująca (odbijająca piłkę) czy broniąca.

Jedenastu graczy drużyny broniącej rozstawia się na polu gry, dwaj gracze drużyny atakującej stają na odpowiednich pozycjach z kijami w rękach. Pozostali gracze drużyny atakującej czekają poza polem gry na swoją kolej do odbijania piłki.

Jeden z graczy drużyny broniącej jest miotaczem (BOWLER). Otrzymuje on piłkę i ustawia się za jedną z bramek, w pewnym oddaleniu od linii rzutów (PITCH). Inny z obrońców jest kryjącym bramkę (WICKET-KEEPER) – ustawia się za przeciwległą bramką. Wyposażony jest w rękawiczki do łapania piłki i ochronne nagolenniki. Żaden z pozostałych graczy obrony nie ma prawa nakładać rękawic – muszą łapać piłkę gołymi rękami. Obrońcy stojący najbliżej pałkarza mogą włożyć ochronne hełmy.

Pałkarze ustawiają się przed bramkami. Pałkarz bardziej oddalony od miotacza jest odbijającym (STRIKER), drugi nie odbijającym (NON-STRIKER). Gotowy do odbijania pałkarz stoi przed swoją bramką z kijem opuszczonym (w chwilach między rzutami zwykle opiera kij o ziemię). Pałkarz nie odbijający po prostu stoi w pobliżu swojej bramki gotowy do biegu. Miotacz wykonuje rozbieg spoza bramki gracza nie odbijającego i wykonuje rzut w stronę odbijającego – tak, że piłka odbija się zwykle jeden raz od ziemi przed pałkarzem.

Odbijający może teraz próbować odbić piłkę. Gdy w nią nie trafi, kryjący bramkę łapie ją i zagranie jest zakończone. Jeśli pałkarz odbije, wraz z drugim pałkarzem mogą zaliczyć punkty (przebiegnięcia – RUNS), zamieniając się miejscami. Gdy miotacz rzuci sześć piłek, następuje zmiana i miotaczem zostaje inny gracz z drużyny broniącej. Każdy z graczy broniących może być rzucającym. Żaden z graczy nie może rzucać dwóch serii pod rząd, a gracz, który rozpoczął daną serię (sześciu rzutów) musi ją dokończyć (chyba, że zostanie kontuzjowany).

Pałkarz może zostać zbity przez obronę. W momencie zbicia jednego pałkarza zagranie (odmiennie niż w baseballu) jest zakończone, tak że nie można zbić drugiego z pałkarzy. Gdy pałkarz jest zbity musi opuścić boisko, a na jego miejsce wchodzi inny gracz drużyny atakującej. Kolejność wejść nie jest ustalana z góry. Po zbiciu dziesięciu pałkarzy następuje zmiana ról zespołów – broniący stają się atakującymi i odwrotnie. Gdy drużyny zakończą umówioną przed meczem ilość zmian, mecz kończy się, a wygrywa drużyna z większą ilością punktów (biegów)

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gdy pałkarz odbije piłkę, drużyna może zdobyć punkt. W tym celu pałkarze przebiegają między bramkami tak by zamienić się miejscami. Każde przebiegnięcie to punkt. Jeśli jest na to czas pałkarze mogą wykonać kilka przebiegnięć. Przebiegnięcie jest zaliczone, gdy pałkarz dotknie ziemi za bramką wyciągniętym kijem. Przebiegnięcia nie są przymusowe.

Obrona zapobiega zdobywaniu punktów (wykonywaniu przebiegnięć) przez zagrażanie pałkarzom zbiciem. Jeśli pałkarz wykonuje bieg, a zawodnik obrony złapie piłkę i rzuci nią w bramkę, strącając jedną lub obie poprzeczki gdy żaden z pałkarzy nie stoi przy bramce, najbliższy rozbitej bramce pałkarz jest zbity.

Gdy odbijający uderzy piłkę tak, że dotrze ona do ograniczającego pole gry płotu, zdobywa cztery punkty. Podobnie gdy obrońca złapie piłkę i później dotknie płotu lub przekroczy granicę pola gry. Gdy piłka przeleci nad płotem i opuści pole gry – drużyna zdobywa sześć punktów. Gdy obrońca złapie piłkę w powietrzu i w trakcie, lub natychmiast po jej chwyceniu dotknie lub przekroczy płot ograniczający pole gry, atakujący także zdobywają sześć punktów.

ZBICIE PAŁKARZA

W przepisach krykieta przewidziano dziesięć sposobów na zbicie gracza odbijającego.

CAUGHT: gdy obrońca złapie piłkę odbitą przez odbijającego jeszcze w powietrzu.

BOWLED: gdy odbijający nie trafi w zagraną przez miotacza piłkę, a ta rozbije bramkę.

LEGS BEFORE WICKET: gdy pałkarz nie trafi pałką w piłkę i uderzy/zatrzyma piłkę częścią ciała lub ubrania, jednak tylko wtedy gdy ta leciała prosto w kierunku bramki (i prawdopodobnie rozbiła by ją). Musi tu jeszcze zajść kilka czarodziejskich warunków, których nie podejmę się wyjaśnić w tak krótkim tekście. Ciekawostką jest fakt, że w przypadku takiego zagrania sędzia może uznać pałkarza za zbitego tylko na żądanie drużyny broniącej (sędzia pyta się „Howzat?" czyli „How's that?").

STUMPED: gdy pałkarz nie trafi w piłkę i wyjdzie poza wyznaczone pole, a kryjący bramkę rozbije bramkę zanim ten zdąży wrócić.

RUN OUT: gdy odbijający pałkarz próbuje wykonać przebiegnięcie, a bramka zostanie rozbita zanim tego dokona. Obrońca może rozbić bramkę rzucając piłką lub uderzając bramkę ręką, w której trzyma piłkę. Zbić można

także zawodnika nie odbijającego, jeśli rzuconą piłkę dotknie miotacz i odbije w stronę bramki (i rozbije ją), przy której wcześniej stał gracz nie odbijający. Bezpośredni rzut na tę bramkę się nie liczy.

HIT WICKET: gdy w trakcie gry pałkarz dotknie i rozbije bramkę. Dotyczy to nie tylko dotknięcia ciałem ale także kijem, czy upuszczoną częścią ekwipunku.

HANDLE THE BALL: gdy pałkarz dotknie piłki ręką, którą w danej chwili nie trzyma kija.

OBSTRUCTING THE FIELD: gdy pałkarz przeszkadza obrońcom w łapaniu piłki. Nie dotyczy to sytuacji gdy pałkarz przebiega między obrońcą a bramką, tak że ten nie może rzucić i rozbić bramki.

HIT THE BALL TWICE: gdy pałkarz odbije piłkę dwukrotnie z innego powodu niż obrona bramki przed rozbiciem. Gdy piłka odbija się lub toczy w stronę bramki, pałkarz może ją uderzyć drugi raz, ale nie może wtedy próbować przebiegnięć.

LEGBYES: gdy pałkarz próbując odbić piłkę, zmieni kierunek jej lotu jakąś częścią ciała może następnie próbować przebiegnięć. Sędzia decyduje czy zagranie miało miejsce przy próbie odbicia piłki

TIMED OUT: gdy po zbiciu pałkarza, nowy pałkarz nie wejdzie na pole gry przed upływem dwóch minut.

Najczęściej spotyka się pięć pierwszych sytuacji. Trzy ostatnie prawie nigdy się nie zdarzają.

PUNKTY DODATKOWE

Czasami drużyna może zdobyć punkty w sytuacji, gdy pałkarz nie odbije piłki. Są to tzw. extras. Są ich cztery rodzaje:

NO BALLS: gdy miotacz przekroczy nogą linię kończącą dozwolony obszar rzutów. Sędzia wydaje komendę „no balls", ale pałkarz może nadal odbić piłkę i zdobywać punkty z przebiegnięć. Nie może być też zbity inaczej niż przez RUN OUT, HANDLE THE BALL, HIT THE BALL TWICE lub OBSTRUCTING THE FIELD. Jeśli pałkarz nie zdobędzie żadnego punktu to i tak jeden punkt dodaje się do wyniku drużyny. Ponadto miotacz będzie musiał rzucić jedną piłkę więcej.

WIDES: jeśli miotacz rzuci piłkę zbyt daleko w bok lub ponad głową pałkarza, tak że jest ona niemożliwa do odbicia, sędzia sygnalizuje WIDE. Daje to drużynie atakującej jeden punkt, a miotacz musi powtórzyć rzut.

BYES: gdy odbijający nie trafi w piłkę i kryjący bramkę nie złapie jej, pałkarze mogą dokonywać przebiegnięć (RUNS). czy też nie i odpowiednio do tego pałkarze mogą lub nie zdobywać punkty.

MIOTANIE PIŁKI

Prawidłowy rzut podlega istotnym ograniczeniom. Nie wolno rzucać piłki, tak jak zwykle się to czyni, z początkowo zgiętą ręką, gdzie piłkę rzuca się prostując łokieć. W krykiecie rzut musi nastąpić ręką całkowicie wyprostowaną. Piłce nadaje się pęd tylko siłą ramienia, a nie przedramienia, ewentualnie dodając też skręt nadgarstka. Rezultatem złamania powyższych zasad jest NO BALL.

Odbicie piłki od ziemi nie jest obowiązkowe. Robi się to by utrudnić jej odbicie pałkarzowi. Rzut bez odbicia od ziemi, gdy zostanie wykonany powyżej bioder, może być ukarany przez sędziego ostrzeżeniem (poza normalnym NO BALL), jeśli podejrzewa on, że został wykonany specjalnie. Ostrzeżeniem kończy się także rzut wprost w pałkarza w celu jego zranienia. Dwa ostrzeżenia eliminują miotacza z gry do końca meczu.

Miotacz może polerować piłkę o ubranie (zwykle o spodnie) oraz zwilżać ją śliną lub potem. Inne substancje są niedozwolone, podobnie jak pocieranie piłką o ziemię. Zwykle poleruje się jedną stronę piłki, by zakrzywiała ona swój lot. Piłki nie wolno drapać ani wgniatać.

Miotacz może przerwać rozbieg do rzutu lub nie rzucić piłki po rozbiegu. Jeśli piłka wyślizgnie się miotaczowi w trakcie rozbiegu i poleci do przodu (tylko), uważane jest to za zagranie. Pałkarz może (ale nie musi) podbiec do niej i ją odbić. W tym czasie obrońcom nie wolno jej dotykać (do momentu odbicia).

Istnieją generalnie dwa style rzucania – rzuty szybkie lub kręcone, czasem wyróżnia się styl pośredni. Miotacz specjalizujący się w szybkich piłkach może rzucać je z prędkościami dochodzącymi do 140 km/h. Piłki podkręcane rzucane są zwykle z prędkością poniżej 90 km/h.

SĘDZIOWANIE

Mecz prowadzi dwóch sędziów. Czasami, jeśli pozwalają na to warunki, dodawany jest trzeci sędzia, poza polem gry, którego zadaniem jest obserwacja powtórek telewizyjnych i decydowanie w niejasnych przypadkach.

Wszystkie decyzje sędziów są ostateczne i niedozwolona jest żadna dyskusja. Dozwolone jest spokojne pytanie skierowane do sędziego, ale nic więcej. Inne zachowania karane są finansowo. Rzucenie piłki na ziemię lub wykonywanie jakichkolwiek gestów pod adresem przeciwnika powoduje surowe kary pieniężne i zawieszenie. Bezpośrednia przemoc fizyczna wobec gracza drugiej drużyny jest w tej grze dżentelmenów tak dalece nie do pomyślenia, że nie przewidziano wysokości kar. Można tylko przypuszczać, że byłaby to dożywotnia dyskwalifikacja.

PODSUMOWANIE

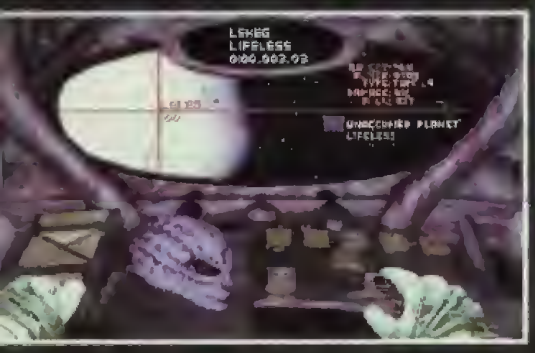
Jakkolwiek dziwacznie by to nie wyglądało, rozgrywki krykieta przyciągają widzów w wielu, choć dość egzotycznych krajach świata (np. Australia, Sri Lanka, Zimbabwe). Jeśli wcześniej zainteresował cię baseball, to może spodoba ci się także krykiet. Nie jest to gra dynamiczna, raczej spokojna, ale z własnym tempem i napięciem.

Pejotl

Electronic Arts'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Playstation
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź
IPI Computer Group (PC CD)

Za: perfekcyjna, brocbę jajcarska praca komentatorów
Przeciw: zbyt mało popularny u nas sport



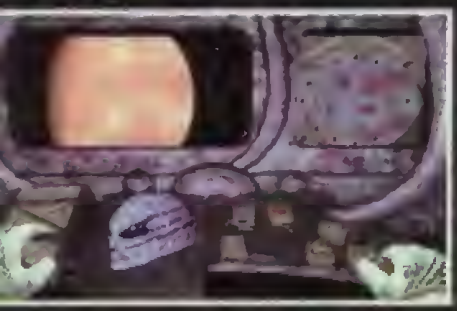
MILLENNIA

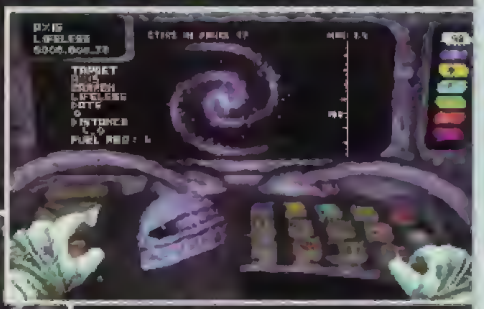
Zapowiadał się zwykły nudny lot. Trasa była już zaplanowana i wyliczona przez centralny komputer. Czas przybycia przewidziany co do sekundy. Romantyka lotów kosmicznych – przeleciało ci przez głowę między jednym ziewnięciem a drugim – ciekawe co za szajbus wymyślił to określenie. Jest tu tyle przygody co w wypełnianiu wenusjańskich deklaracji podatkowych. To zajęcie zupełnie bez ambicji – wróciła stara myśl – chyba nie chcesz być ciągle stróżem stu milionów ton złomu – judził wewnętrzny głos. Do rzeczywistości przywrócił cię delikatny dreszcz paniki. Coś się zmieniło. Coś było nie tak. Wzrok przebiegł szeregi wskaźników. Wszystko w porządku, wszystko wydaje się na swoim miejscu. Dopiero gdy wyciągnąłeś rękę przyszło zrozumienie. To mnie nie ma! Ochrypły krzyk rozpaczy utonął w powodzi światła.

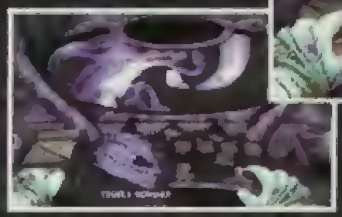
Przed tobą pojawiła się dziwna postać. Zbyt przerażony by się bać, wysłuchałeś jej spokojnie. „W przeciągu 10.000 lat destrukcyjna rasa Mikroidów podbije całą galaktykę i zniszczy wszystkie cywilizacje zamieszkujące tę część wszechświata. Ich łupem stała się już galaktyka Echelon. Twoim zadaniem będzie nie dopuścić by ją zdobyli". Zanim niedorzeczność tych słów zdołała dotrzeć do twego umysłu, przybysz wyjaśnił „Wyposażony zostaniesz w technologię Trans Time Machine (XTM) i będziesz mógł przemieszczać się zarówno w przestrzeni jak i w czasie. Twoim zadaniem będzie założenie cywilizacji zdolnych do powstrzymania Mikroidów".

* * *

Podróże w czasie czynią z gry MILLENNIA rzecz wyjątkową w całej klasie kosmicznych strategii. O ile w innych grach rozwój jest zazwyczaj liniowy: budujesz, podbijasz, znów budujesz, o tyle podróże przez „czwarty wymiar" wnoszą znacznie więcej komplikacji. Oczywiście także i tu masz przed sobą wroga, którego musisz zniszczyć. Ale musisz także opiekować się czterema rasami Obcych. To ich rozwój i ocalenie jest jednym z celów gry. Musisz pomóc im wyewoluować do poziomu rozwiniętych cywilizacji kosmicznych, pomóc przezwyciężyć wewnętrzne kryzysy i doprowadzić je do punktu, w którym wynajdą broń zdolną przeciwstawić się Mikroidom. Oprócz zbawienia galaktyki masz jeszcze jeden cel. Osobisty. Musisz jakoś wrócić do swoich czasów! Tylko wtedy gdy jedna z ras osiągnie poziom IQ równy 300, będzie mogła ci pomóc w wyprodukowaniu potrzebnych urządzeń dla twojego statku.







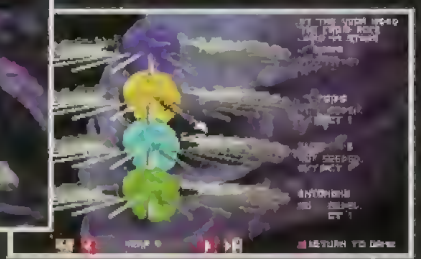
Grając w MILLENNIA musisz przestawić się na zupełnie inny schemat myślenia. Musisz dodać do swych przewidywań element czasu. Każda z twoich decyzji będzie miała jakieś skutki w przyszłości – dlaczego więc nie przenieść się w przód i sprawdzić jakie? Zaiste, szatańska możliwość. Zresztą nie tyle możliwość, co wręcz podstawowa rzecz w grze. Tylko ciągle sprawdzanie przyszłości może ci pokazać, które decyzje były dobre, a które należy zmienić. Jak się szybko przekonasz, nie wszystko co prowadzi do rozwoju będzie dobre dla danej rasy, czasem trzeba się będzie cofnąć i zniszczyć jakiś wynalazek.

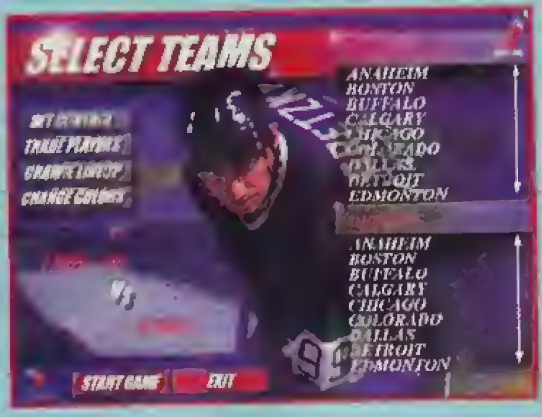
Poza warstwą strategiczną, gra zawiera też sekwencje zręcznościowe podczas walk w kosmosie. Nie są one specjalnie trudne i nie zajmują wiele czasu. Dołączono także szereg filmików, odgrywanych przy konkretnych czynnościach (np. start lądownika) to całe szczęście nie INTERACTIVE MOVIE, a po jednokrotnym obejrzeniu każdej można je wyłączyć, by nie przeszkadzały.

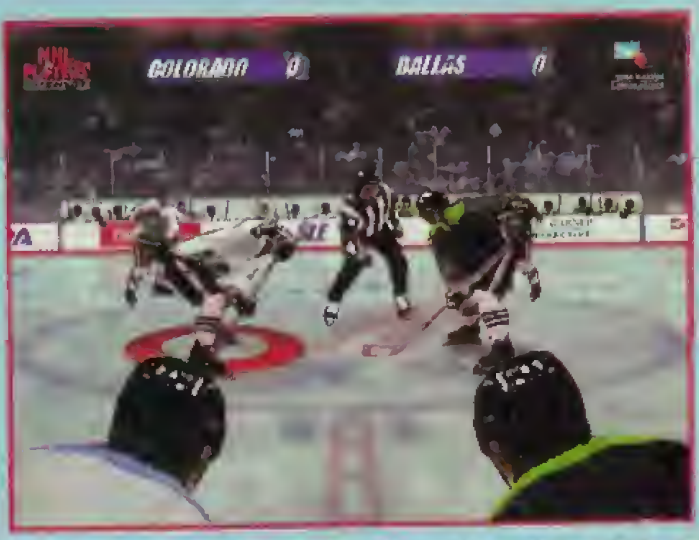
MILLENNIA reprezentuje rodzaj gier strategicznych opartych w 90% na niekonwencjonalnym pomyśle. Opakowanie gry nie jest najwyższej jakości. Słaba grafika i nie najwyższej jakości efekty dźwiękowe nie są siłą tej gry, ale też nie odstraszają. Najwyższe uznanie należy się autorom za pomysł z podróżami w czasie. W to wplecione są różne przemyślne wątki, związane np. z tym, dlaczego giną cywilizacje – jedne z powodu epidemii, inne przez niedostosowanie się do warunków, jeszcze inne zarządzają masowy celibat.

Akcja nie powtarza się nigdy, ze względu na losowe rozmieszczenie elementów takich jak planety, kryzysy, inwazje Mikroidów. Nie zawsze kryzysy dają się przezwyciężać w ten sam sposób. Szkoda tylko, że przy dłuższym graniu gra zawęża się właściwie do latania w czasie w te i we wte i rozmawiania z przedstawicielami różnych planet.

Pejotl







WAYNE GRETZKY

Zima w tym roku nie chciała się odczapić, ale sezon na komputerowe gry zimowe i tak trwa cały rok. Sympatyków gonitwy po lodzie za kawałkiem przypalonego kauczuku zainteresuje na pewno nowa produkcja połączonej firmy WARNER pod przydługim tytułem WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL-STARS. Przy okazji warto wspomnieć, że od niedawna pod szyldem WARNER występują połączone siły firm TIME WARNER INC. oraz WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT. W rodzinie znajdują się m.in. firmy RENEGADE, ACCOLADE i SENSIBLE SOFTWARE, tak więc gier sportowych i sportopodobnych można oczekiwać w sporych ilościach.

Warner'95

PC DOS — 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
BobMark (PC CD) — 135 zł

Przypomnę, że opisywany WAYNE GRETZKY... nie jest to pierwsza gra z panem Greckim w tytule. Dawno temu był taki całkiem przyjemny manager: W. GRETZKY HOCKEY – dzisiaj mamy do czynienia z grą całkowicie zręcznościową. Jest oczywiste, że Mistrz Wayne nie widział na oczy ani jednej ani drugiej, tym niemniej pójście w kierunku elementów zręcznościowych jest dosyć znamienne.

Jako dość typowa gra hokejowa, WAYNE GRETZKY nie wprowadza nowych rozwiązań w porównaniu chociażby do NHL'96 (opis w SS'31). W grach hokejowych nie dokonał się jak na razie przełom na miarę chociażby ACTUA czy FIFA SOCCER, chociaż i tak jest na co popatrzeć. Ostatnio wydane pozycje prezentują w miarę dobry, wyrównany poziom. Oczywiście różnią się jakością różnych detali, ale podstawowe mechanizmy gry pozostają podobne.

ZACZYNAMY MECZ

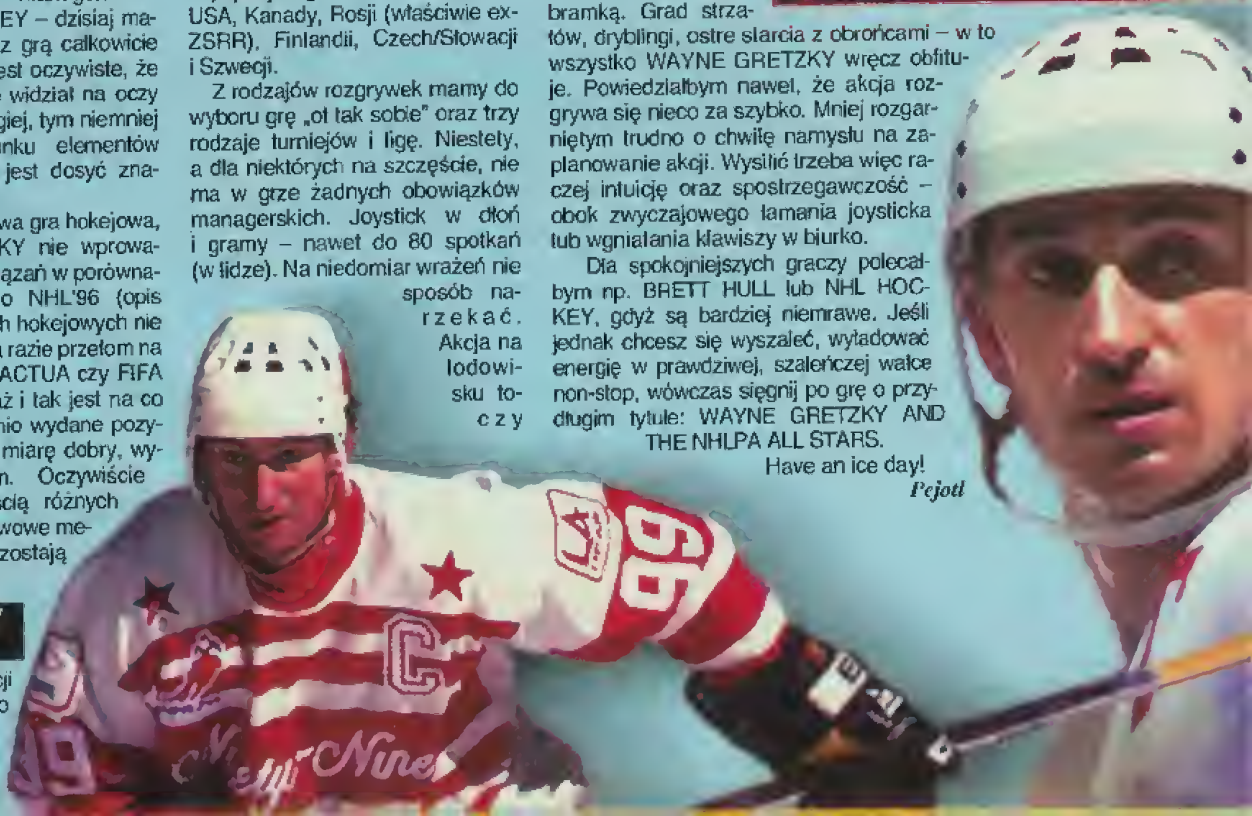
Do dyspozycji gracza jest, bo jakże by inaczej, tylko i wyłącznie najlepsza hokejowa liga świata – NHL. Jak to w zwyczaju Amerykanów, masz tu uwzględnione wszystkie drużyny NHL i wszystkich występujących zawodników, wraz z drobiazgowymi statystykami i podobizną każdego z nich! Możesz jednak, inaczej niż w dotąd spotykanych grach hokejowych, w każdej chwili pozamieniać delikwentów między zespołami, tak by stworzyć własny zespół marzeń. Statystyki można przeglądać niestety pod kątem tylko kilku parametrów, dodano natomiast, jako osobne „drużyny", zestawienia najlepszych graczy z danego kraju: USA, Kanady, Rosji (właściwie ex-ZSRR), Finlandii, Czech/Słowacji i Szwecji.

Z rodzajów rozgrywek mamy do wyboru grę „ot tak sobie" oraz trzy rodzaje turniejów i ligę. Niestety, a dla niektórych na szczęście, nie ma w grze żadnych obowiązków managerskich. Joystick w dłoń i gramy – nawet do 80 spotkań (w lidze). Na niedomiar wrażeń nie sposób narzekać. Akcja na lodowisku toczy się w błyskawicznym tempie. Krążek znajduje się raz pod jedną raz pod drugą bramką. Grad strzałów, dryblingi, ostre starcia z obrońcami – w to wszystko WAYNE GRETZKY wręcz obfituje. Powiedziałbym nawet, że akcja rozgrywa się nieco za szybko. Mniej rozgarniętym trudno o chwilę namysłu na zaplanowanie akcji. Wysilić trzeba więc raczej intuicję oraz spostrzegawczość – obok zwyczajowego łamania joysticka lub wgniatania klawiszy w biurko.

Dla spokojniejszych graczy polecałbym np. BRETT HULL lub NHL HOCKEY, gdyż są bardziej niemrawe. Jeśli jednak chcesz się wyszaleć, wyładować energię w prawdziwej, szaleńczej walce non-stop, wówczas sięgnij po grę o przydługim tytule: WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS.

Have an ice day!

Pejotl



BATTL

Jakiś czas po swym zwycięstwie, Drullianie doprowadzają do ruiny cały znany świat. Jest coraz mniej żywności, fabryki produkują coraz mniej energii. Ambasador ludu Kai przeciwstawia się rodowi Harisów (chyba nie Silajdżiców). Dramatyzm konfliktu narasta. Caro, wspomniana pani ambasador, ulega katastrofie lotniczej, dzięki czemu spotyka Punta Vassiusa, a raczej jego energetyczne wyobrażenie. Pomiotło to jest byłym doradcą Imperatora, czy czymś w ten deseń. Caro przechodzi pomyślnie odpowiednią operację dostosowującą jej kobiecy mózg do wielkich czynów. W tym właśnie momencie zaczyna się nasza przygoda. Podobnie jak w poprzedniej części BATTLE ISLE, musimy przejść pomyślnie 20 coraz to trudniejszych prób walcząc z wrogami, wykorzystując sojusze, karząc niepokornych. A dowodzimy niezwyciężonymi pułkami Imperatora.

TRZECI KAWAŁEK TORTU

To już trzecie spotkanie z Thorstenem Knopem. Jego chory, germański mózg stworzył genialny świat walki i dymiącego sprzętu. Można się tu dopatrywać podobieństw do takich gier jak HISTORY LINE, podobny jest interfejs, reguły gry, animacje walki. Tak naprawdę poprawiono nieco grafikę, ale zasady pozostały te same. Wyspowym walkom nadano tylko sztafaż nowoczesności, a nawet wręcz futurii jakowejś.

Wszystkich nienasyconych poprzednią częścią serii BATTLE ISLE zapewne ucieszy fakt, iż w zasadzie trzecia część różni się tym, że chodzi pod Windows i ma nieco poprawione sterowanie. Wszystkie reguły i prawie cały sprzęt pozostały te same. Jedyna, może dla niektórych istotna różnica to to, że teraz gracz walczy po stronie Imperatora.

POLE BITWY

Zasadniczy ekran składa się najczęściej z trzech części – głównej mapy pola walki, planszy pomocniczej (strategicznej) i – z woli gracza (ikona z literą I) – ekran informacji o aktualnie wybranym sprzęcie. Cały obraz można dowolnie konfigurować, dla najbardziej topornych stworzono dodatkowy HELP towarzyszący podczas ruchu myszy pod postacią chmurek. Dla krótkowidzów jest też opcja powiększenia heksów, a rozmiary wszystkich plansz można dowolnie ustawiać.

Sterowanie jest banalne. Klikając na oddziale wywołujemy MENU. Następnie wybieramy jedną z kilku opcji (na początku najlepiej posługiwać się helpem i poczytać SS'19, w którym pomieszczono opis do BI2). Poruszamy się klikając na punkcie docelowym, strzelamy takoż wybierając przy okazji rodzaj amunicji.

Cała obsługa nie wymaga wiele zachodu ani znajomości języka. Oparta na intuicyjnym klepaniu myszą nie utrudnia smakowania rozgrywki. Pytanie zasadnicze rodzi się natomiast, gdy patrzymy na pracę programu ze sprzętem. Na jaką masę trzeba było przerabiać ten program pod Windows? Podobny dylemat narodził się już przy grze ALLIED GENERAL. W trakcie gry cały dysk buzuje, a efekty graficzne i tak są mikre. W porównaniu z poprzednią częścią wszak niewiele się zmieniło. Owszem, pod przereklamowanym Win'95 gra chodzi nieźle, ale ilu jest już odważnych z tym systemem?

DOKĄD ZMIERZAMY

BATTLE ISLE 3 oferuje nam na rozgrzewkę w trybie map pojedynczych osiem scenariuszy wprowadzających (TUTORIAL), dodatkowo opisanych ze szczegółami w instrukcji. Pozwalają one zapoznać się z poszczególnymi rodzajami działań i sprzętu. Oprócz tego gdy mamy kilku kolegów lub zdolny komputer (szybki), można wybrać któryś z 12 scenariuszy wielostronnych (MULTIPLAYER). Przychodzi tu walczyć graczowi w różnych sytuacjach i w różnych układach sojuszy.

Jednak najważniejszą częścią gry jest zestaw właściwy 20 scenariuszy składający się na SHADOW OF THE EMPEROR. Kampania ta, której poszczególne mapy dostępne są w trybie indywidualnych scenariuszy, ale dopiero gdy zna się hasło (bezsens totalny mający na celu uniemożliwienie wcześniejszej znajomości danej gry), rozgrywana jest w poszczególnych batalach, dzięki którym gracz uzyskuje lepszą pozycję oraz, podobnie jak w PANZER GENERAL, jego jednostki uzyskują coraz większe doświadczenie. Opłaca się więc pracować na rzecz zwiększania ilości

gwiazdek na koncie jednostki, ponieważ zyskuje ona olbrzymie doświadczenie i możliwości szybszego niszczenia przeciwnika.

Nie trzeba dodawać, że walka toczy się na lądzie, w wodzie (i pod wodą) oraz w powietrzu. Pewnym novum jest możliwość zbierania kryształów dających po przewiezieniu do fabryk i składów energię i materiały. Widać tu wyraźny trend w grach szachostrategicznych do ujednolicenia schematu – budowa miasta-bazy, rozwijanie produkcji i budowa jednostek (DUNE 2, WARCRAFT 1 i 2, THIS MEANS WAR itd.).

RYCHTUJ DZIAŁA!

W tej części BATTLE ISLE zwycięstwo w bitwie nie jest już tak łatwo dostępne jak w poprzednich wydaniach. Nie wystarczy czekać biernie na przeciwnika. Trzeba czasem atakować. Nie ma jednak co sobie zawracać głowę jakimś lękiem czy niepokojem. Po kursach strategii i taktyki w SS każdy z was przejdzie tę grę z przysłowiowym „palcem" w przysłowiowym „nosie". Trzeba tylko pamiętać o kilku podstawowych zasadach sztuki wojennej i skrzeczącej rzeczywistości pola bitwy.

Stosuj często formy obronne, staraj się doprowadzić do sytuacji, gdy wróg musi się zderzyć z kilkoma twoimi jednostkami. Opłaca się bowiem zgnieść jednostkę wroga w jednym etapie. Inaczej wycofa się na zaplecze frontu i odbuduje. Bardzo przydatne są umocnienia polowe, albowiem nie tylko wzmacniają siłę obrony, ale i utrudniają ruch siłom pancernym wroga.

Warto dodać do takiej obrony kilka min, które mogą znacznie osłabić podchodzącego do naszych linii przeciwnika. Pierwsze działanie min, a następnie połączenie biernej ochrony umocnień z czynnym ogniem zaporowym artylerii zawsze odniesie pożądany skutek.

Jako że gra oferuje możliwość wyboru amunicji (rodzaju broni) w walce warto zauważyć, iż cięższa piechota posiada bazooki, które lekkie pojazdy pancerne zamieniają w kupy złomu. Wynika stąd, iż nie można lekceważyć poszczególnych rodzajów jednostek, a nawet więcej – specjalnie poznać ich wszystkie wady i zalety, by je odpowiednio wykorzystywać w walce.

Rola artylerii jest jasna. Ma ona wspierać atak i obronę. Siły pancerne służą zaś do przełamania linii frontu lub wdarcia się zagonem na zaplecze wroga. Piechota ciężka może z powodzeniem brać udział w pierwszoliniowym boju, lekka służy raczej do odkrywania terenu, zajmowania fabryk, składów itp. Podobnie rzecz się ma z oddziałami rozpoznawczymi. Jeżeli jednak mają one choć cień rakiety, okazują się niezastąpione w atakach znienacka. Podjazd – strzał – ucieczka.

W trakcie walki oddziały zyskują doświadczenie, co bardzo podnosi ich możliwości bojowe. Dlatego też warto artylerią atakować z oddali miny przeciwnika. Podniesie to ich doświadczenie bez reakcji ze strony przeciwnika. Niezłe wyniki daje też otaczanie przeciwnika, dostajemy wtedy jakiś bonus za to, że gość nie ma jak uciec.

Kluczową jednak sprawą jest w BATTLE ISLE 3 zaopatrzenie. Jeżeli przegapisz sprawę, twoje oddziały staną w polu i już. Bez wozów z paliwem nie ruszą się ani o metr. Podobnie rzecz się ma z ograniczonym zapasem amunicji. Stąd wniosek, że za pierwszą linią bojową powinna posuwać się druga linia składająca się z rezerw i jednostek logistycznego zabezpieczenia.

Na koniec warto wspomnieć, iż po to pan B. dał sojuszników, żebyś mógł wygrywać ich rękoma. Tu jednak uwaga. Mogą oni ginąć za ciebie, ale nie dopuszczaj żeby zajmowali fabryki czy składy na planszy. Nie będziesz mógł z nich korzystać, bowiem jednostki tam przemieszczone znajdą się pod dowództwem odpowiedniego sojusznika.

ZA, A NAWET PRZECIW

Gra umieszczona na dwóch płytkach CD posiada instrukcję, która mogłaby jednak nieść nieco otuchy.

Oprócz spisania porad dla grających w scenariusze szkoleniowe (TUTORIAL) znajdujemy w niej spis definicji terminów pojawiających się w grze i instrukcji. Sporo z tego można wyczytać, ale gracz oczekuje jednak większego szacunku. Przydałby się opis historyczny podstaw konfliktu (czasami strasznie bełkoczą w grze i ciężko się zorientować), porównanie możliwości sprzętu, jego ruchliwość w zależności od pogody. Znacznie ułatwiłoby to planowanie rozgrywki, tworzyło podstawy do atmosfery w sztabie w przeddzień operacji.

Grze brak jakichkolwiek odniesień nie tyle do rzeczywistości historycznej ile do rzeczywistości sprzętowej i militarnej. Są to tak naprawdę szachowarcaby z własnymi regułami. To jednak jest jej zaletą. Stworzyła ona nie tylko własny system rozgrywki, całą otoczkę fabularną wokół strzelania, ale przede wszystkim zyskała wierne grono odbiorców, którym odpowiada rozwiązywanie zagadek poszczególnych pozycji nieprzyjaciela i możliwości pobicia go.

Gra bez wątpienia wciąga, choć podnoszenie niekiedy jako zalety beznadziejnych animacji walki jest nieporozumieniem. Tym niemniej konieczność przechodzenia kolejnych scenariuszy zgrupowanych w poszczególnych kampaniach, przeplatanych filmikami wideo tworzącymi fabułkę, powoduje syndrom krzyżówkowca – o rozgrywce myśli się ciągle szukając najlepszych rozwiązań. Przykre tylko, że z prawdą o wojnie ma to niewiele wspólnego. Za to w trosce o gracza autorzy wykazując pełny profesjonalizm dołączyli do zestawu nawet filmik z wykonanym przez zespół STILL PATIENT tytułowym utworem. Tak, tak – to być może znak nowych czasów, gdzie kosztowne gry będą wydarzeniem, a nie jedną z dwudziestu pozycji w tygodniu.

Berger

Blue Byte'95

PC WINDOWS 2 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 12 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 169 zł

Za: grafika, animacja, fabuła
Przeciw: kolorystyka, efekty dźwiękowe, sterowanie

Z EDYTOREM P

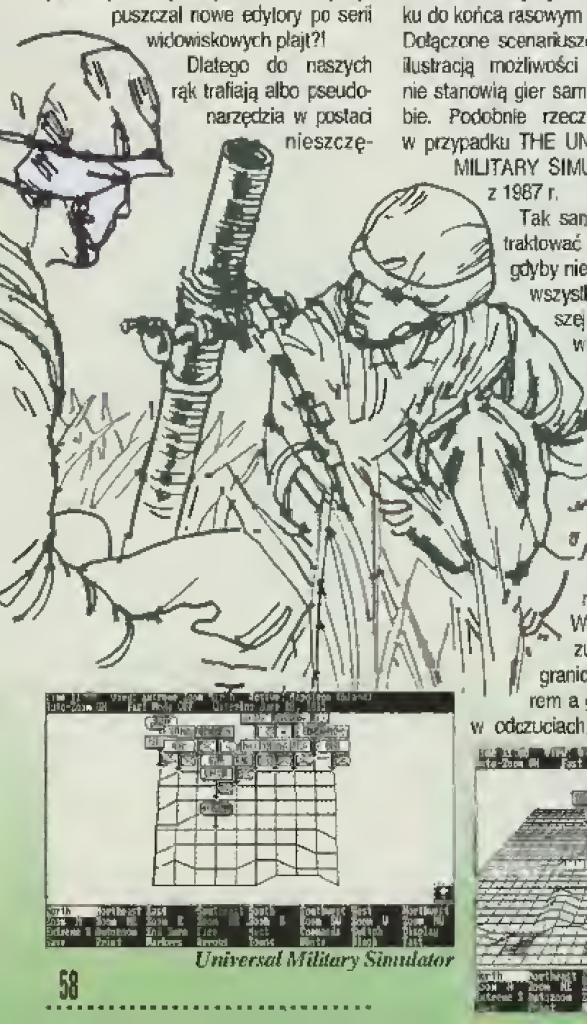
Prawie każda, najbardziej nawet rozbudowana gra dostarcza nam emocji przez kilka dni, a w skrajnych przypadkach tygodni. Pozostajemy z uczuciem niedosytu, rozgrzani i niespełnieni w swych emocjach. Niejednokrotnie bierze nas chęć, by pozmieniać ustawienie początkowe jednostek lub ich wskaźniki. Stwierdzamy, że autor popełnił błąd lub wybrał mniej interesującą bitwę.

Czy jest możliwa ingerencja w grę i przedłużenie tej wspaniałej przyjemności? Tak, te gry które zawierają edytory lub same są edytorami, dają pewne możliwości. Tworzymy w nich nowe plansze, sojusze, armie, władców i bohaterów. Oczywiście, nikt nie umożliwi zrobienia w szczegółach nowej gry z całą jej złożonością, algorytmami itp. Żadna firma w świecie nie pójdzie na coś takiego. Wszak ludzie zaczęliby tworzyć sami gry nie oglądając się na podobnej jakości produkty fabryczne. A kto by wypuszczał nowe edytory po serii widowiskowych plajt?!

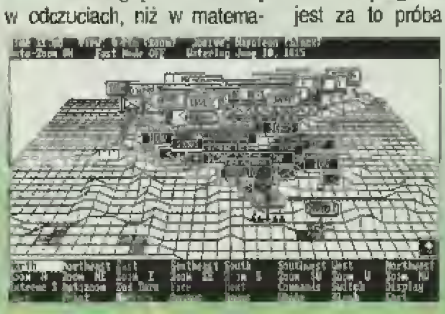
Dlatego do naszych rąk trafiają albo pseudonarzędzia w postaci nieszczęścia o nazwie KLICK & PLAY (kojarzy się z kiksem i klejem), albo edytory zmieniające wykreowaną już rzeczywistość i poruszające się w świecie zakreślonym przez autorów. W tekście omówionych zostanie pięć edytorów z gier strategicznych, które pozwalają na wyzwolenie własnej inwencji – WARLORDS 2, TANKS!, WARCRAFT 2, UMS i BATTLEGROUND ARDENNES.

Wymienione tu gry-edytory nie są równocenne nie tylko ze względu na swą jakość, ale również ze względu na swój charakter. WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS! jak sama nazwa wskazuje, jest od początku do końca rasowym edytorem. Dołączone scenariusze są tylko ilustracją możliwości produktu, nie stanowią gier samych w sobie. Podobnie rzecz się ma w przypadku THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR, edytora z 1987 r.

Tak samo można by potraktować WARLORDS 2 gdyby nie to, że zachowuje wszystkie cechy pierwszej części, która wszak edytorem nie była. Tym niemniej i tu załączone scenariusze to niejako przykłady możliwości przyjętego systemu tworzenia rozgrywki. Wszystko to wskazuje na płynność granic między edytorem a grą. Rzecz raczej w odczuciach, niż w matematycznych pomiarach. Bo przecież nikt nie zaprzeczy, że w przypadku BATTLEGROUND ARDENNES i WARCRAFT 2 edytory to ewidentne uzupełnienie pełnokrwistej gry żyjącej samodzielnym życiem. Rzecz nie ulega dyskusji – w WARCRAFT 2 wskazuje na to specjalnie opracowana kampania, w drugiej grze przeniesienie gry z planszówki i ograniczone możliwości w edycji scenariuszy.



Universal Military Simulator



Battleground: Ardennes

JEDNORĘKI BANDYTA

Jakkolwiek by jeszcze nie dzielić wymienionych edytorów, faktem niezaprzeczalnym jest to, że mimo szerokich możliwości oferowanych przez edytory gracz jest skazany na algorytmy i filozofię rozgrywki wymyśloną przez autora programu. Nie ma tu dla nas nic do roboty. I nie chodzi bynajmniej o wygląd interfejsu tylko o to, czy w bitwie któraś ze stron musi stracić wszystkie jednostki, czy też będzie mogła się w pewnej chwili wycofać.

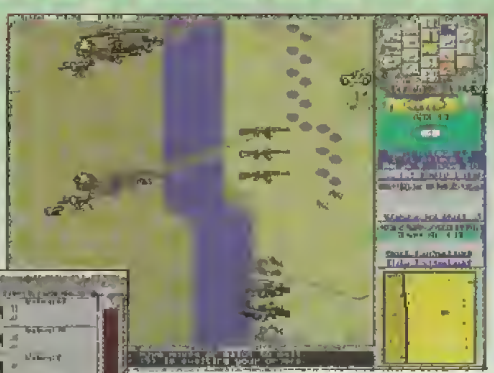
Ta niedogodność powoduje, że przydatność edytorów jest tak naprawdę chwilowa. Dłubaczami w nich stają się maniacy danego tytułu, psychiczni historiomani lub rekiny sieci mający stale do dyspozycji 2-4 kolesiów gotowych zagrać w stworzony przez bossa, nowy odlotowy scenariusz. Dla innych miałkość algorytmów lub też płaskie możliwości rozgrywki są silniejsze niż przyjemność dłubania w mapach, oddziałach, sprzęcie.

UMS

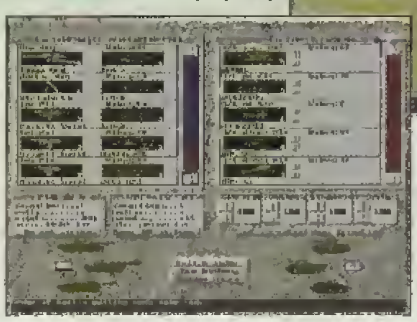
Bardzo starym, ale sympatycznym edytorkiem jest THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR Ezry Sidrana z roku 1987. Nie ma tu co prawda kaskady barw, supergrafiki, obsługi myszą, ale jest za to próba stworzenia suchego i prostego odwzorowania pola bitwy. W założeniu edytor ten miał dawać możliwość rozgrywania bitew od starożytności do dziś. Stąd też wynikło wiele uproszczeń, za to gracz otrzymuje rzeczywiście uniwersalny symulator. Zaznaczyć jednak trzeba, że produkt zalecany jest jedynie dla dłubaczy.

Dla wprawki w możliwościach rozgrywki autor przygotował pięć gotowych scenariuszy odtwarzających czasy Aleksandra Wielkiego, Wilhelma Zdobywcy, Cromwella, Napoleona i Lincolna. Po opanowaniu techniki sterowania przy pomocy kursorów (weterani Atarynki będą mieli przewagę) można przejść do dzieła stworzenia. Najpierw robimy mapę. Wybieramy teren (miasta, wioski, wzgórza, lasy, doły i miejsca szczególne) korzystając szeroko z opcji EXTREME ZOOM. Należy przy tym pamiętać o wybranej skali mapy. Kolejnym krokiem jest stworzenie dwóch armii. Wybieramy poszczególne jednostki, nadajemy im nazwy, określamy siłę, prędkość i ruchliwość oraz morale. Tak stworzone armie przydadzą się przy budowaniu nowego scenariusza. Wybieramy bowiem stworzoną dopiero co mapę, rozstawiamy na niej obie armie i określamy tytuł, czas rozpoczęcia i zakończenia bitwy oraz długość jednego etapu gry.

UMS jest niezłą wprawką dla twórców własnych gier, na dłuższą metę jednak wychodzi jego archaizm i ogólnikowość, a i stworzone scenariusze nie zawsze chodzą.



Wargame Construction Set 2: Tanks!



WCS2: TANKS!

Zupełnie inną grą jest TANKS! Nawiązuje ona do znanych gier planszowych opartych na skali plutonów i baterii. Schemat ten zakłada uproszczoną walkę, chociaż autorzy edytora postarali się, by wszystkie parametry sprzętu zostały rozpisane szczegółowo i miały rzeczywisty udział w walce. Cóż, nie będę się powtarzał, ale mamy tu do czynienia z mechanicznym podejściem do współczesnego pola walki, co skutkuje nieprawdziwym przebiegiem walk – nikt się nie poddaje, brak wycofań po kilku stratach, wartość sprzętu wysublimowana od ludzkiej obsługi – stąd niesamowita skuteczność rakiet ppanc i (zdaniem Pejotla Wielkiego) niezasłużony kult czołgu Abrams.

Gra teoretycznie pozwala na stworzenie pól bitewnych już z czasów I Wojny

RZEZ WIEKI

Światowej, ale jako że TANKS! jest edytorem gloryfikującym sprzęt pancerny (stąd pewnie tytuł od książki H. Guderiana „Achtung Panzer"), to czasy dominacji piechoty i artylerii zupełnie nie wyszły. Mimo tych niezbyt ciepłych słów TANKS! jest jednym z najlepszych produktów o czasach współczesnych i dostarcza naprawdę wiele, wiele emocji.

Sam edytor jest skomplikowany tylko na pierwszy rzut oka. Dostarczone wraz z nim gierki pokazują całą skalę jego możliwości. Mało tego, stworzona przez nas gra jest jednocześnie kampanią. Komputer określa pulę punktów w kampanii, które należy zdobyć, a my z bitwy do bitwy będziemy przechodzili z tą samą armią, którą sobie przydzieliliśmy, natomiast przeciwnik dostanie jednostki, których wartość jest równa sumie przyznanych jego stronie punktów (w wyniku określenia jego pierwotnych sił).

W edytorze ponownie zaczynamy od mapy (ciekawsze możemy zasejwować samodzielnie na później). Najlepiej się nie męczyć i po wybraniu klimatu – podłoża terenu (CHANGE TILESET) zdać się na CREATE RANDOM MAP – oczywiście po określeniu wstępnych wskaźników nasycenia terenu różnymi faramuszkami. Możemy do mapy dodać umocnienia, miny, zasieki itd., a następnie przechodzimy do... tak, edycji oddziałów. Wybieramy strony z poszczególnych lat (można mieszać), ustalamy siłę ich lotnictwa (nie za dużo, bo silne wielce). Pamiętajmy by każdy oddział był jak najbardziej jednorodny. Wspólny atak kompanii czołgów i dział przeciwlotniczych skończy się wszak tragicznie. Poza tym nie istnieją żadne ograniczenia. Możemy oddziały nazywać jak chcemy, piechotę pozbawiać środków transportu (klikamy na pojazd), zmieniać wartość morale, zaopatrzenia itp. Dość powiedzieć, że edytor pozwala na wystawienie po jednej stronie do wzmocnionej dywizji!

Po wybraniu sił należy je rozłożyć na planszy. To ważna czynność oddająca zamiary obu stron. Jak ustawisz cele poszczególnych formacji, taki będzie przebieg rozgrywki. Do dyspozycji są trzy tryby – PUT, GET, REINF. Dzięki nim możemy ustawić sytuację gdy jedna ze stron dopiero wchodzi na planszę – klikamy na heks wejściowy i kolejne cele oddziału. Możemy przy określaniu celów przydać im parę punktów wartości (ikona chorągiewki – ale wtedy przy zapisaniu scenariusza i kalkulacji wartości terenu trzeba użyć opcję FIXED). Teraz przeprowadzamy czary-mary. Klikamy u góry na pasek EQUIPMENT, a następnie na FORMATIONS. Wybieramy tu rodzaj działania – atak, obronę, wsparcie lub polowanie na cel i to z różnymi stopniami natężenia. Przy rezerwach wchodzących na planszę można zaznaczyć, w którym etapie wejdą. Wybieramy jeszcze ikonę nieba ze słońcem (twardość podłoża, kierunek i siłę wiatru, porę dnia, opady i długość rozgrywki) oraz ikonę kartki (czy wszystkie oddziały już ustawione).

Na koniec zapisujemy to wszystko i tworzymy w NC plik *.txt odpowiadający nazwie scenariusza. Można go skopiować z już istniejących plików wstawiając w nie własny tekst (ze swoim podpisem jako autora). Wystarczy ten plik wstawić do podkatalogu TANKS/SCENARIO i możemy rzucić o ścianę każdego kumpla. Pęknie z zazdrości. Szkoda słów, TANKS! jest superrr!!!

WARLORDS 2

WARLORDS miał swoich zagorzałych zwolenników. Gra rozpalała setki młodzieńczych głów tworząc swoistą atmosferę i wprowadzając oryginalny system rozgrywki. Poprawiając grafikę (moim zdaniem to już zupełnie inna gra) i tworząc nowe scenariusze podarowano graczom zupełnie przyzwoitą porcję nowych emocji. Obok tego pojawił się też SCENARIO BUILDER opisywany w SS'17. Jako, że opis ten był bardzo wyczerpujący tu wystarczy przypomnieć tylko, iż edytor ten stwarzał możliwość wykreowania czegoś więcej, niż tylko nowej kampanii zabijania. Można było się wreszcie wyżyć artystycznie, własnoręcznie cyzelując miasta, okręty, oddziały bojowe.

Mało tego, nie tylko ich wygląd ale i walory bojowe oraz koszt uzysku mogły stać się twoimi dziećmi. Tego w poprzednich edytorach nie było. Charakteryzuje to zdaje się edytory fantazyjne i mówiące o niehistorycznych zdarzeniach. Edytory z II Wojny Światowej zazwyczaj pozbawiają nas tych przyjemności. A przecież każdy chciałby być Panem tworzonego świata.

Na koniec jedna rada o skutkach naszych dzieł. Zdarza się, że komputer gra jak ostatnia fajtłapa. Trzeba mu wtedy ustawić wszystkie parametry na full i będzie gil.

Warlords 2

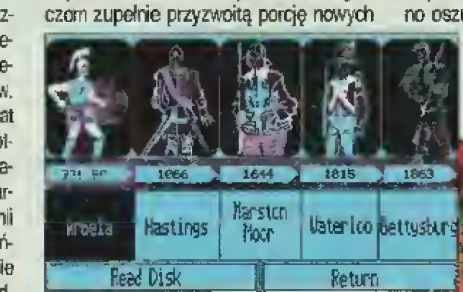
WARCRAFT 2

Druga część gry była miłą niespodzianką nie tylko dlatego, że poprawiono sterowanie i jakość grafiki, ale również dlatego, że gra nie kończyła się z chwilą wygrania kampanii po każdej ze stron. Autorzy gry zaserwowali nam kilkanaście nowych scenariuszy i osiem zrobionych przy pomocy załączonego edytora. Edytor ten działa pod Win'95 i 3.xx (ale tylko z programem Win32S).

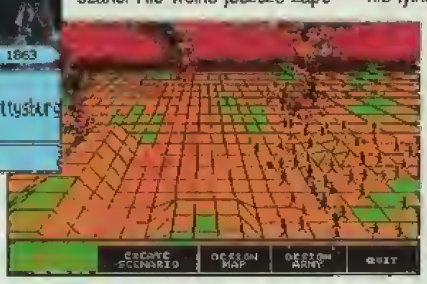
Edytor w samej obsłudze jest banalny. Mapa robi się prawie sama. Można wybrać strony konfliktu, określić ich parametry wyjściowe, rodzaj działań (przy komputerze), rodzaj posiadacza jednostek (np. RESCUE ACTIVE – sojusznik gracza ludzkiego, tylko trzeba go odkryć), wskaźniki jednostek (można uczynić piechurów lepszych od rycerzy), rozwój wynalazczości (UPGRADE PROPERTIES).

Najważniejsze, to nie dać komputerowi za dużo budowli i jednostek na starcie. Zazwyczaj jedna farma i Town Hall wystarczają (oczywiście z jakimś chłopkiem i jednym wojakiem dla przyzwoitości). Jak zwykle inteligencji gracza przeciwstawiono oszustwo, dlatego komputer ma tempo rozwoju niemożliwe dla gracza. Przy zbyt dużych możliwościach komputera gracz nie ma szans. Nie wolno jeszcze zapomnieć o kopalniach, złożach ropy, miejscach szczególnych i niezwykłych postaciach (szkielety, władcy, demony). Tworzenie scenariusza powinno zakończyć nanieseniem na planszę kolorytu gry – CRITTERS, przeszkadzaczy i rozbijaczy formacji w postaci lok, dzików i owiec.

Trzeba przyznać, że WARCRAFT 2 ma bardzo prosty, ale nie odbiegający od reszty edytor. Posiada on przecież wszystkie niezbędne funkcje i wiernie przekazuje treść i sens wymyślonego przez twórców świata gry. Tym niemniej symetryczność obu stron jest nieco nużąca. I ludzie i orkowie mają takie same oddziały, tylko inaczej nazwane. Szkoda, że nie wyeksponowano istotnych różnic występujących między poszczególnymi rasami.



Universal Military Simulator



BATTLEGROUND ARDENNES

Stosunkowo najbardziej ograniczonym edytorem jest program dołączony do gry firmy TALON SOFT. Tak naprawdę jest to tylko rozwinięcie opcji poprawiania już istniejących scenariuszy. Nie ma tu możliwości tworzenia nowych map. Jedynym polem do popisu jest ustawianie nowych układów sił na planszy na zasadzie „co by było gdyby". Zainteresować może to jedynie wspomnianych dłubaczy komputerowo-historycznych, a zwykły gracz po dwóch dniach będzie miał dosyć sprawdzania co by było gdyby dwa bataliony Tygrysów spotkały pluton Shermanów.

W konstrukcji edytora i jego możliwościach występują wszystkie elementy poprzednich rozwiązań. Brak jest oczywiście możliwości ingerencji w jakość jednostek i ich możliwości. Za to możemy budować nie tylko jak w TANKS! całe dywizje, ale i całe armie na planszy. Mimo, że brak jest edytora map, możemy określić aktualną pogodę, agresywność obu stron, wsparcie lotnictwa, artylerię wsparcia poza mapą, a przy nadawaniu nazwy scenariuszowi i ustalaniu jego daty możemy w HISTORICAL wstawić gadkę o naszym scenariuszu – zarysować sytuację operacyjną lub taktyczną.

Parę rozwiązań ułatwia graczowi życie. Raz położone jednostki można przestawiać. Piechota lub działa mogą być transportowane lub wyładowane i zależy to od gracza, a nie tak jak w TANKS! od humoru komputera. W sumie BGA nie daje jednak wiele zadowolenia i bardzo szybko się nudzi, a przecież jak wspominaliśmy na początku, rolą edytora jest przedłużenie radości posiadania oraz szeroka możliwość odtworzenia symulowanych zdarzeń.

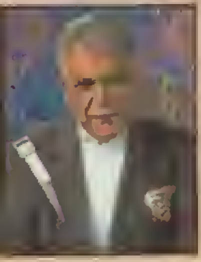
Berger

	UMS	TANKS!	WARLORDS 2	WARCRAFT 2	BGA
Edytor mapy	+	+	+	+	–
Pokrycie terenu	–	+	–	+	–
Możliwości jednostek	+	–	+	+	–
Wygląd jednostek	–	–	+	–	–
Wielkość planszy	–	+	–	+	–

Warcraft 2

THIS MEANS

Dwudziesty wiek dobiegał końca. Ludzkość nie zdawała sobie sprawy, że dobiega kresu również cywilizacja taka jaką znali. Stało się bowiem to, co przewidziano już w latach 80. Znaczne skomputeryzowanie wszelkich dziedzin życia doprowadziło do tego, że gdy 15 marca o godzinie 12.01 zadziałał wirus umieszczony w popularnej grze SNARK HUNTER, w chwilę potem życie zamarło.



Brak łączności, komunikacji i organizacji spowodowały totalny chaos i przemoc. Masowe migracje ludności, opętani przywódcy straszący karą Bożą – działo się to, co przewidywały podręczniki Obrony Cywilnej. Nikt nie umiał powstrzymać tego procesu. Ważyć zaczął karabin i ilość mięsa armatniego.

SELL, TY ZDRAJCO?

Tak dramatycznie zaczyna się gra THIS MEANS WAR („to oznacza wojnę"). A właściwie ta gra zaczyna się całkiem inaczej. Zupełnie inaczej! Oto naszym oczom ukazuje się czołówka/logo jakiejś zupełnie innej gry. Nerwowe ruchy do pudełka i instrukcji. Jezu, co ja kupiłem – przecież prosiłem tego kretyna sprzedawcę o grę o wojnie, a tu jakaś strzelanka, zaraz zaraz... SNARK HUNTER? No dobra, smark, ale co to. Cholera, wirus!!! Wiedziałem, że to się kiedyś zdarzy. Ale przecież ciągle wiruję dyski programem Sell'a i było OK. Co on pisze – all kaput. Co ja teraz zrobię? Zachciało mi się gierki... Tych z redakcji co mnie namówili, też zabiję.

Śmiejecie się? Tak to wyglądało. No dobra – intro mnie zaskoczyło. Naprawdę myślałem, że z THIS MEANS WAR złapałem jakiegoś wirusa. Rzecz jest zrobiona świetnie. Jak pisał w „Śniadaniu Mistrzów" K. Vonnegut Jr. – ze strachu jądra schowały mu się do moszny na podobieństwo odrzutowca wciągającego podwozie.

Na szczęście to tylko gra. Ale czy tylko? Kiedy świat zadławi się swoim postępem? Tym bardziej gdy autorem SNARK HUNTER była tajemnicza grupa SHADOWHAWK. Niektórzy przebąkiwali coś o UFO, o ludziach z dziwnym wzrokiem... brrr.

PODIUNNE DLA DIUNY

Ostatnio rozsypał się chyba worek diuniczny. WARCRAFT, COMMAND & CONQUER, WARCRAFT 2 stworzyły całą rodzinę DUNE 2. Dołącza do niej właśnie THIS MEANS WAR pracująca pod Windows.

Rzecz dzieje się, jak opisano we wstępie, pod koniec naszego wieku. Rozgrywka jest podobna do wszystkich gier tego typu. Gracz musi przejść serię scenariuszy, w każdym zaś ma za zadanie zniszczyć centrum dowodzenia nieprzyjaciela, zabić kogoś itp. Najczęściej droga do zwycięstwa prowadzi poprzez budowę osiedla stanowiącego rezerwuar ludności oraz zaplecze przemysłowo-logistyczne. Gdy nieco rozbudujemy nasze włości, przychodzi czas na budowę armii i pokonanie w polu przeciwnika.

Całość rozgrywki ma charakter liniowy. Kolejne podboje są z góry wyznaczone, a ukazywana nam mapa świata to tylko zabieg formalny mający na celu spowodowanie złudzenia u gracza, że ma on wpływ na bieg wypadków. W sumie jednak to nie przeszkadza.

CAMPINGOWE PRZYCZEPY

Podobnie jak w DUNE 2, podstawową budowlą jest centrum dowodzenia. Sprawuje tu ono jednak inną funkcję. Jest to rzeczywiste centrum dowodzenia! Możemy dzięki niemu wydać generalny rozkaz ataku lub wycofania się bez konieczności klikania na każdej jednostce. Ponadto możemy zająć się w nim tak ostatnio modną walką wywiadów. Poprzez przeznaczanie środków różnej wysokości, możemy prowadzić z różnym natężeniem działania wywiadowcze i kontrwywiadowcze, a także ustalać cel działań dywersyjnych – niszczenie budowli przeciwnika lub przekabacanie jego jednostek.

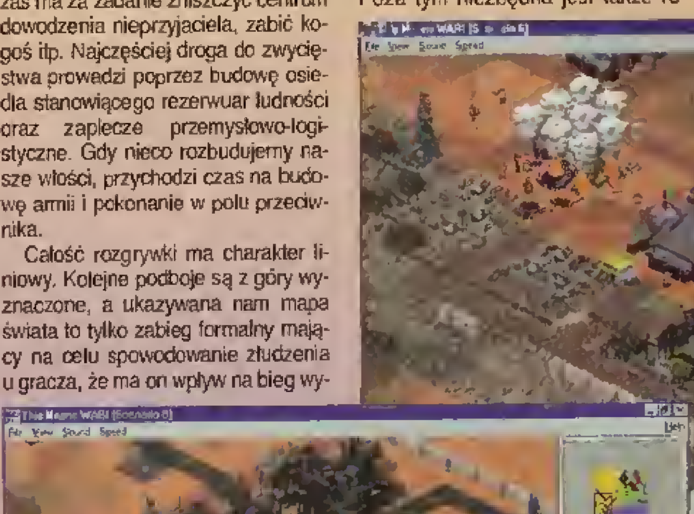
Żeby to wszystko mogło mieć miejsce, niezbędna jest energia, którą uzyskuje się w różnego rodzaju elektrowniach (na ropę, wiatr). Poza tym niezbędna jest także ruda, której przerobem po wydobyciu z kopalni zajmują się huty. O poziomie czy to energii, czy rudy dowiedzieć się można klikając na danej budowli.

Budowa nie odbywa się w tak banalny sposób jak w innych grach. Tu naprawdę jest potrzebny inżynier, któremu musimy wyznaczyć cel pracy, przydział priorytetu otrzymywania energii i węglo-rudy. Wznoszenie jest sprawą czasochłonną i zależy od poziomu wydobycia. Dodatkowym warunkiem umożliwiającym budowę jest konieczność wznoszenia gmachów przy własnych drogach i szosach. Te zaś nie wyskakują jak z kapelusza, lecz muszą być położone (wylane) przez ciężarówki, na co idzie znaczna ilość rudo-węgla.

Kolejną grupą budowli są budynki przeznaczenia militarnego. Fabryki, magazyny, pasy startowe, bunkry, wieże działowe, mury itp. tworzą bogatą mozaikę. Koloryt tworzy także laboratorium, w którym można próbować wynaleźć lepsze pancerze, silniki, amunicję czy metody produkcji. Cool!!! Toż to prawie SYNDICATE.

LUDZIE, LUDZISKA

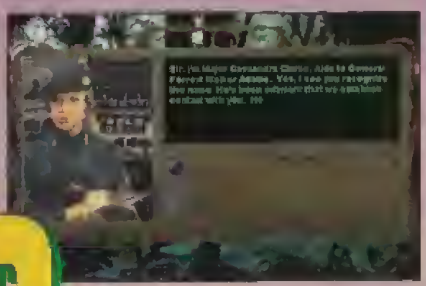
Ale, ale. Tyle już opisano, a jest rzecz na którą inżynierowie mają mniejszy wpływ. To osiedla mieszkaniowe. Tworzy się je przeciągając myszą z obszaru zajmowanego przez centrum dowodzenia lub inne osiedle. Ilość ludzi w mieście jest bardzo ważna w walce bowiem jednostki nie są uzupełniane gdy brak jest rekrutów. W THIS MEANS WAR można poczuć skomplikowane zależności na współczesnym polu walki.



Rozwój osiedli modulują farmy budowane przez inżynierów. Nie należy ich budować za dużo, jak również nie należy budować za dużo samych osiedli. Osiedla bowiem rozwijają się

od stanu małych baraków do osiedla przyszłości, ale do tego potrzebują żywności, energii i czasu. Zawsze więc dobrze jest mieć nadwyżkę żywności i energii i zachowywać cierpliwość. Wybudowanie zbyt dużej liczby osiedli na raz spowoduje, że nie będą się one rozwijać, a brak miejsca może nam nie pozwolić w przyszłości na ich rozwój.

NAPRZÓD, LUDU STOLICY



Gra oferuje bardzo bogaty asortyment jednostek, wchodzących do akcji stopniowo wraz z rozwojem kolejnych scenariuszy. Gracz dostaje do dyspozycji nie tylko piechotę, ale i jednostki rozpoznawcze, pancerne, różnego rodzaju artylerię oraz lotnictwo, satelity i rakiety. Ufff. Jest z czego wybierać.

Generalnie jednak schemat walki, dostosowany do stworzonych algorytmów komputera jest podobny do tego z DUNE 2. Musimy przetrzymać pierwsze ataki przeciwnika, rozwinąć szybko swoje siły i zaatakować. Schemat ten jest jednak bardziej rozbudowany. Gdy po rozbiciu fal szturmowych nie zaatakujemy dość szybko, przeciwnik rozbuduje swoje siły obronne i będziemy mieli poważne problemy. Czasami udaje się wykonać dziwny manewr. W trakcie gdy piechota wiąże atakującego przeciwnika, siły szybkie wdzierają się do jego miasta i ignorując wrażе jednostki atakują i niszczą cel scenariusza. O dziwo, w większości przypadków nie są one prawie atakowane w środku grodu przeciwnika.

To jednak nie zawsze się udaje, musimy więc starać się tworzyć mocną pięść uderzeniową, złożoną o ile to możliwe, z różnego rodzaju jednostek. Muszą tu być jednostki wsparcia, piechota, czołgi. Atak najlepiej przeprowadzić z dwóch stron, przeciwnik jest zazwyczaj mocny tylko w jednym miejscu.

Fundamentem dowodzenia w TMW jest zgrupowanie i szyk. Przeciągając myszą z jednostki na wybraną dowódczą jednostkę tworzymy zgrupowanie, składające się z kilku jednostek (optymalne są 3-4 osobowo-sprzętowe oddziały). Im większą rangę (stopień) ma dowódca, tym lepiej dowodzi i tym większą liczbą jednostek może dowodzić. Szyki można zmieniać, narzucać im kierunek itp. Jednostki zgrupowane lepiej walczą i potrafią koncentrować ogień. Zabójcze.

Sterowanie ruchami zgrupowania jest banalne i po ruchu nie wygląda ono jak kupa nieszczęścia np. z COMMAND & CONQUER. Jest rzeczywiście postęp, ale warto tu poruszyć pewien zasadniczy problem w tej grze, który może nerwowych przyprawić o palpitację serca.

Jednostki chodzą gdzie chcą. Bardzo prosty schemat ich zachowania powoduje, że np. w terenie ogrodzonym z jedną drogą wyjścia jednostka stanie i nie wyjedzie, jeżeli przez dłuższą chwilę ktoś stanie w wejściu, mimo, że wejście będzie już dawno przejezdne. Niektóre pojazdy potrafią przeparadować pod ogniem przeciwnika, mimo że specjalnie zrobimy dla nich miejsce gdzie indziej. Również słynne zgrupowania i szyki okazują się do d... Przy zmianie szyku jednostki tańczą bez sensu (a do tego w tej grze oddziały męczą się w terenie podczas ruchu) zamieniając się np. nie wiadomo dlaczego miejscami. Zdarzyło mi się, że straty własne w 50% były spowodowane właśnie takim zachowaniem. A żeby to....

Jest to naprawdę olbrzymi problem, który zniechęca do gry. Kolejnym jest niezbyt duża prędkość rozgrywki. Działająca pod Windows gierka nawet na Pentium potrafi się nieźle ślimaczyć.

ZADY I WALETY

Fantastyczna jest instrukcja. Świetnie opracowana, omawia wszystkie najważniejsze elementy rozgrywki, rolę poszczególnych budowli, jednostki walczące. Są nawet tabele zmęczenia marszem i skuteczności broni, tak by można było planować rozgrywkę. Dodatkowo opisano historię i strony konfliktu co nadaje grze na sprzęcie bardziej ludzki i osobisty charakter. Dużą zaletą jest też bardzo solidne potraktowanie systemu rozwoju i zależności w budowie budynków i jednostek. A wszystko to przy banalnym sterowaniu, priorytetach budowania itp. Autorom należy się za to uznanie.

Wadami są, wymienione już beznadziejne rozwiązanie inteligencji własnej oddziałów i sprzętu, a także szybkość gry. Niebezpieczne jest to, że często wpływa to na wynik gry, nie mówiąc o nerwach gracza. Czy walczymy z przeciwnikiem, czy z błędnymi algorytmami? Czekam na upgrade. Inaczej dziękuję.

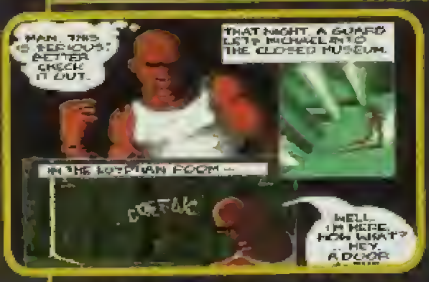
Berger

MicroProse'96
PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: kwiecień
IPS Computer Group (PC CD)

SONY®
PlayStation™

CENA 1599,-

LANSER
Autoryzowany dystrybutor w Polsce
PHU LANSER
Elbląg, ul. Skrzydlata 1 a
tel. (0-55) 33 93 65
fax (0-55) 33 59 11

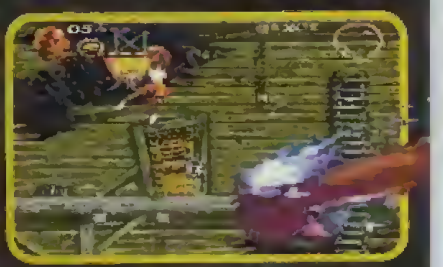


MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY

Michael z kumplami jest w mieście! Ludzie, ważą się losy finału kolejnego sezonu NBA! Niestety, nie wszyscy mieszkańcy Chicago podzielali ogólny entuzjazm. Jednym z dziwaków był niejaki dr. Max Cranium – ciemna strona powszechnej służby zdrowia. Postanowił on porwać całutką drużynę koszykówki. Na swoje nieszczęście okazał się wyjątkowym sportowym ignorantem – nie zauważył braku Michaela Jordana. Ten natychmiast ruszył kumplom na ratunek.

Przed nim mordercza droga przez cztery okolice Chicagowskich zaułków: podziemia, fabrykę, laboratorium i rzekę. Każda lokacja podzielona jest dodatkowo na kilka poziomów. Niestety, kody umożliwiające kontynuację podawane są dopiero po zaliczeniu danej lokacji – wcześniej trzeba się przedrzeć przez wszystkie jej poziomy, co przy kolejnym podejściu zaczyna być nużące, monotonne i zwyczajnie nudne.

Całe podziemne Chicago zostało zamienione na wielkie boisko, po którym szaleje Michael. Oczywiście nie obędzie się w takiej sytuacji bez przeciwników obrzydzających mu życie – będą to szalone wytwory dr. Czaszki – zombie z piłkami zamiast głowy, zmutowane tarantule czy też elektryczne węgorze kanalizacyjne. A co w takiej sytuacji może począć koszykarz? Oczywiście przypakować. Piłką, rzecz jasna. Na początku będzie to standardowa piłka do koszykówki o wymiarach... No, na pewno standardowych. Potem natomiast... Piłka zamrażarka, piłka kauczukowa, piłka miotacz ognia, piłka samonaprowadzająca – ach, gdyby tylko wszystkie te bajery były dostępne podczas zwyczajnego meczu!



PooH

Gry otrzymaliśmy od firmy DISCOMP

ACCLAIM'95, 1 gracz, ocena: 75%

STARGATE

Kolejny film, kolejna gra. Film, według mnie raczej mierny i nielogiczny, doczekał się bardzo przyzwoitej wersji konsolowej. Na szczęście nie przejmowano się zbytnio oryginalnym scenariuszem, całość gruntownie przebudowano. I wyszła z tego niezła zręcznościówka.

Wcielasz się w postać pułkownika Jacka O'Neila, szefa misji eksplorującej tajemniczą planetę Abydos dostępną dzięki starożytnym Gwiezdnym Wrotom. Ogólny zawiązek akcji znany jest z filmu – staroegipski bóg Ra okazał się niezłym psychopatą. Nie powiodło mu się 2000 lat temu na Ziemi, próbuje więc dokopać naszej planecie przesyłając przez wrota zgrabną bombę jądrową.

Cel gry jest oczywisty – zniszczyć Ra. Wcześniej jednak należy wywołać małą rewoltę wśród ludności tubylczej, odzyskać bombę i skompletować współrzędne Ziemi – bez tego niemożliwy byłby powrót. Przechodząc przez kolejne poziomy ratujemy z opresji swych przyjaciół, dajemy dowody odwagi, zostajemy przez tutejszych uznani za wybawiciela. Gra dzieli się na dwie sekwencje. Pierwsza to zręcznościówka przypominająca nieco FIRE FORCE. Łazimy po pustyni, mieście, podziemiach i wymiatamy wszystko co się rusza. Rozmawiamy z napotkanymi ludźmi i na podstawie ich opowieści dowiadujemy się, co dalej robić. Ta część gry jest dynamiczna, sprawnie zrealizowana, dopracowana zarówno plastycz-

KONAMI'94, 1 gracz, ocena: 65%

ANIMANIACS

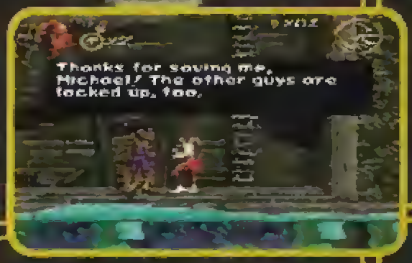
Bohaterowie tej gry mają już po 56 lat. Zostali stworzeni przez animatorów Warner Bros. w 1940 roku. Teraz wyruszają w szaloną wędrówkę w poszukiwaniu scenariusza, który miał przynieść tej szecownej wytwórni Oscara (tm), lecz niestety został skradziony przez dwie myszy-mutantki. Ostały się po nim pojedyncze sceny. Aby zebrać cały skrypt należy odwiedzić każdą z nich. Dla człowieka jeet to oczywiście niemożliwe. Ale dla postaci z kreskówek...

A są nimi Yakko, Wakko i Dot. Ich wiek już znacie. Ich wygląd też. Są szybcy, dynamiczni, szaleni, weseli. Ich zaletą jest doskonała praca zespołowa. O tym, że jest ona niezbędna do ukończenia tej przygody przekonasz się niejednokrotnie. Jak bowiem w pojedynkę można się dostać na pięciometrowe urwisko? A tak zawsze możesz uformować zgrabną żywą piramidę.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

OCEAN'94, 1 gracz, ocena:65%

CITY



nie jak też muzycznie czy pod względem animacji.

PooH

Grafika jest... kreskówkowa, oczywiście. W pierwszej chwili nieco trudności może sprawić opanowanie sprawnego sterowania, ale kiedy już to nastąpi, to nic nie będzie w stanie się oprzeć najazdowi tej szalonej trójki. Acha, i jeszcze jedno – gra ta aż prosi się, by grać w nią szybko, jak najszybciej. Nie traćcie więc czasu na gmeranie w zakamarkach plansz i zasuwajcie do przodu.

PooH

gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Dzień dobry. Najważniejsza wiadomość, jaką chciałem wam przekazać, została wygłoszona na targach PLAYBOX w Katowicach, gdzie miałem przyjemność gościć. Źródłem tej wiadomości jest duża firma, która nazywa się SONY POLSKA. A wiadomość brzmi następująco: SONY POLSKA OD 1 CZERWCA 1996 ROKU BĘDZIE OFICJALNIE SPRZEDAWAĆ KONSOLĘ PLAYSTATION. Zanosi się na to, że PLAYSTATION będzie do kupienia w każdym sklepie SONY w Polsce, obok magnetowidów czy telewizorów. Będzie można przed zakupem konsoli pograć w gierki, które także będą sprzedawane w sklepach SONY. Zresztą firma pokazała lwi pazur już na targach PLAYBOX, budując 70-metrowe stoisko wyposażone w kilkanaście PLAYSTATION, do których ciężko się było dopchać. Czyżby szykowała się rewolucja na miarę WALKMANA??? Więcej informacji za miesiąc. W każdym razie PLAYSTATION jest cały czas dostępne w sieci sprzedaży firmy LANSER.

Gulash

TIPSY NA JAG'A

Gdy po włączeniu konsoli pojawi się sześcian, jak najszybciej wciśnij PAUSE i pobaw się kierunkami i zerem. Wciśnij 1+3 aby pozbyć się napisu PAUSE. Nie z każdą grą działa.

VAL D'ISERE SKIING

Na ekranie tytułowym wpisz 4,0,8,5,7,4,1,4 – sekretne opcje.

CYBERMORPH

Na ekranie Control Options trzymaj 1+3+5+7+9 – nieskończona amunicja.

DOOM

Wciśnij PAUSE, a potem * + PAUSE – nieśmiertelność.

HOOVER STRIKE

Sekretne misje, wciskać klawisze na poziomach: Pierwszym – Góra+2+3+6, Drugim – Dół+2+6+7+8, Trzecim – Prawo+3+5+6, Czwartym – Góra+2+5+8, Piątym – Dół+3+4+6+7. Nieskończona energia/tarcza/amunicja – na ekranie MISSION SELECT – DÓŁ+3+4+6+7.

RAIDEN

Przy pierwszym Bossie wcisnąć 1+4+7+3+6+9+OPTION – nieskończone życia i bomby.

SYNDICATE

Wpisz nazwę korporacji TO THE TOP – 100 000 000 i wszystko na maxa!

CZY WIECIE, ŻE...

● Firma LANSER, będąca w dalszym ciągu jedynym oficjalnym dystrybutorem PLAYSTATION na Polskę, dostarczyła nam polską instrukcję, która jest dodawana do każdej ze sprzedawanych konsol. Instrukcja jest O.K. Firma zawiadamia też, że sprzedawane przez nią konsole mają certyfikat, czyli są dopuszczone do używania w polskiej sieci elektroenergetycznej. Kontakt do firmy: LANSER, ul. SKRZYDLATA 1A, ELBLĄG Tel: (050) 33-93-65.

● Od pierwszego marca 1996 roku firma BOBMARK została oficjalnym dystrybutorem na Polskę koncernu SEGA i co za tym idzie rozpoczęła sprzedaż konsol SATURN i MEGA DRIVE. Od przyszłego miesiąca poszerzamy dział konsol o te maszyny, za miesiąc także test konsoli SATURN, konkurenta PLAYSTATION. Zainteresowanym podajemy adres: BOBMARK INTERNATIONAL, ul. SMOCZA 18, WARSZAWA, Tel: (022) 380-502.

● PLAYSTATION to nie tylko konsola i gry, istnieje jeszcze dużo osprzętu, w który można dodatkowo zainwestować. Za miesiąc w dziale HARDWARE test nowych joy'ów i innych bajerów. Konsolarze – nie przegapcie.

● To już zakrawa na bajkę: SONY INTERACTIVE przenosi flagowe tytuły PLAYSTATION (WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, 3D LEMMINGS i DISCWORLD) na konkurencyjną konsolę SEGA SATURN! Donoszą o tym oficjalne prasowe notki, my zaś możemy tylko przypuszczać ile forsy zapłaciła SEGA za te konwersje... Dzięki tym grom technicznie lepszy SATURN może poważnie zagrozić PLAYSTATION!

● Sprzedaż PLAYSTATION w USA dochodzi do miliona sztuk. To dużo. Bardzo dużo. Mimo boomu na dość drogie, niestety, konsole nowej generacji, SEGA sprzedała 800 tys. 16-bitowych konsol MEGA DRIVE w 1995 roku w samej Europie. Trzeba jednak pamiętać, że w Anglii MEGA DRIVE kosztuje 99 funtów i w pudełku znajduje się „darmowa" gra. PLAYSTATION i SATURN kosztują ponad 300 funtów.

● Najlepiej sprzedające się gry w Europie (koniec marca) – CD

1. WORMS (PC, PSX, SATURN, CD32)
2. FIFA SOCCER'96 (PC, PSX, SATURN)
3. WING COMMANDER 4 (PC)
4. DESTRUCTION DERBY (PC, PSX)
5. SEGA RALLY (SATURN)

● Najlepiej sprzedające się cart'y

1. FIFA SOCCER'96 (MEGADRIVE, SNES, GAMEBOY, GAMEGEAR)
2. SONIC&KUNCKLES (MEGADRIVE)
3. KILLER INSTINCT (SNES, GAMEBOY)
4. DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)
5. MICKEY MANIA (MEGADRIVE, SNES)

● Supernowości i superprzeboje:

THUNDERHAWK 2 (PSX) – 200 tys. sprzedanych przez miesiąc w Europie

WING COMMANDER 4 (PC) – 150 tys. sprzedanych pierwszego dnia w Anglii

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (PC) – 70 tys. zamówień przed premierą w Europie

JOHNNY BAZOOKATONE (PC, PSX) 100 tys. pierwszego dnia w Europie

TOY STORY (MEGA DRIVE, SNES) – w USA 500 tys. sprzedanych cart'ów w miesiąc.

EA SPORTS'95, 1/8 graczy, Memory Card, ocena: 95%

FIFA'96

To bezsprzecznie najlepsza gra sportowa o piłce nożnej. Przez ponad dwa miesiące utrzymywała się na pierwszym miejscu listy najlepiej sprzedających się gier, spychając nawet COMMAND & CONQUER. Zupełnie słusznie. Ta gra to rewelka, przełom w dziedzinie gier sportowych. Zresztą sięgnijcie po opis w SS'32, a dowiecie się wszystkiego. Zaryzykuję twierdzenie, że FIFA na PLAYSTATION jest lepsza niż ta na PC. Nie wierzycie? Wystarczy porównać screeny.

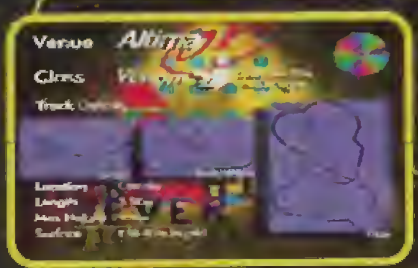
Osobiście uwielbiam słuchać komentatora wypowiadającego z nienagannym, wyspiarskim akcentem nazwiska polskiej reprezentacji. Szczególnie nazwisko KOŹMINSKI. Posłuchajcie, a zrozumiecie dlaczego.

Gulash

DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT dystrybuuje firma LANSER

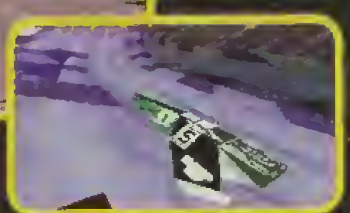
ASSAULT RIGS, JUPITER STRIKE i FIFA'96 dostarczył DISCOMP

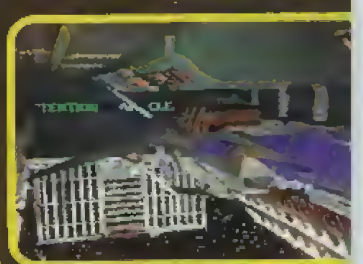
WIPEOUT



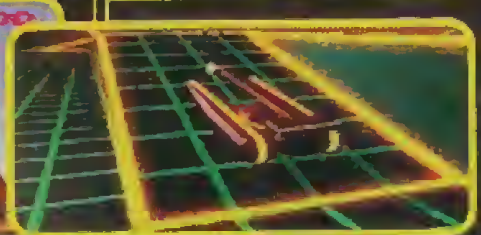
Śmielsze oczekiwania. Ludzie! Jak to się rusza! Jak to zasuwa! Szczególnie na wielkim telewizorze! JAKĄ TO MA ROZDZIELCZOŚĆ!!! Nie bez powodu WIPEOUT zebrał wszystkie nagrody liczących się w branży pism zachodnich i dumnie nosi miano NAJLEPSZEJ GRY NA PLAYSTATION w 1995 r!!! i COLD STORAGE. Soundtrack podobnie jak gra, RZĄDZI!!! Na koniec małe wstrzymanie koni. Gra jest szalenie trudna. Naprawdę, jest bardzo trudna. Upłynie dużo wody w Wiśle, zanim dojedziesz jako pierwszy do mety nawet w pierwszym wyścigu. Mimo to zdecydowanie ją polecam.

Gulash

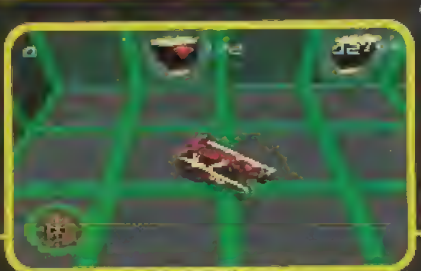




Miesiąc temu KaYteck pastwił się nad wersją PC, teraz nadszedł czas na PSX. Od razu należy powiedzieć, że są to dwie „różne" gry. Łączy je tylko tytuł, muzyka, dźwięk, młodność i inne takie drobnostki. To, co je różni, nazywa się GRAFIKA. To, co zostało stworzone na PLAYSTATION trudno opisać słowami, przerasta najśmielsze oczekiwania. KaYteck napisał prawie wszystko w SS'32, ja jeszcze dodam, że na soundtracku można usłyszeć takie sławy sceny techno jak ORBITAL, LEFTFIELD, CHEMICAL BROTHERS



Akcja gry toczy się w odległej przyszłości, gdzie zarówno wszystkie wojny jak i zwykłe sprzeczki między sąsiadami rozstrzygane są za pomocą specjalnej gry ASSAULT RIGS rozgrywanej przy pomocy urządzeń VIRTUAL REALITY. Przeciwnicy siadają wygodnie w fotelach pilotów, mocują odpowiednie zabezpieczenia i zakładają na głowy hełmy VR. Fotel zamocowany jest w specjalnym systemie obręczy (coś jak w „Kosiarzu Umysłów"), który emuluje w sposób całkowicie naturalny wszystkie ruchy



SONY'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 85%

DESTRUCTION DERBY

O ile WIPEOUT dla PLAYSTATION różni się w znaczący sposób od swojego PeCetowego odpowiednika, w DESTRUCTION DERBY dokonano tylko kilku nieznacznych, kosmetycznych poprawek. Gra pracuje w nieco wyższej rozdzielczości i wyświetla trochę więcej klatek na sekundę (jest przez to płynniejsza) niż wersja PC. Ale, o zgrozo, potrafi nawet czasami zwolnić! Na szczęście tylko na ułamki sekund, potem zaś znowu guma zostaje na asfalcie... W każdym razie niesie ze sobą potężną dawkę miodu pitnego dla wszystkich żądnych wrażeń kierowców. Szerzej w SS'32.

Gulash

SONY'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%

JUPITER STRIKE

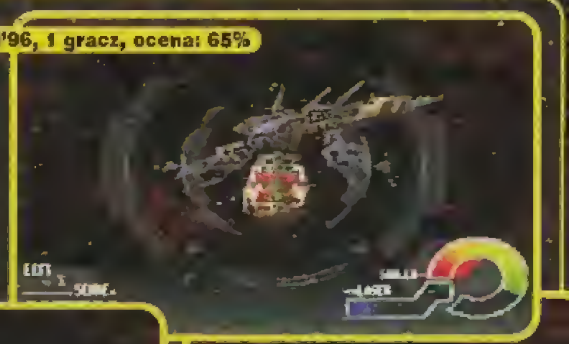
ACCLAIM'96, 1 gracz, ocena: 65%

Po raz kolejny nastąpiła inwazja obcych na naszą planetę i po raz kolejny powstrzymać atak może tylko jeden, najlepszy pilot zasiadający za sterami najnowocześniejszego supermyśliwca kosmicznego.

JUPITER STRIKE powiela jeden z najstarszych scenariuszy (nie szkodzi, ważne by robić coraz lepsze produkty) gier komputerowych sadzając gracza za sterami pojazdu broniącego Ziemię przed Obcymi. Pojazdu zabierającego ogromną ilość energii potrzebnej do niszczenia najeźdźców, których chmary atakują znienacka co kilka sekund. Podobnie jak w TOTAL ECLIPSE, nasz pojazd porusza się pewnym wyznaczonym z góry korytarzem powietrznym, z pełną jednakże swobodą ruchów (akcja gry nie jest prerenderowana – krajobraz generuje się w czasie rzeczywistym). Bardzo pozytywną opcją jest dodanie widoku z kabiny pilota, można też widzieć statek od tyłu. W JUPITER STRIKE można strzelać tylko na dwa sposoby, laserem i lokowanymi pociskami.

Miesiąc temu mieliśmy TOTAL ECLIPSE, cóż, do tego czasu gra powinna być już dawno skończona, więc jeśli lubisz strzelaniny tego typu, to śmiało zaatakuj JUPITER STRIKE. Ostrzegam jednak, JS nie posiada systemu kodów ani możliwości zapisu gry na MEMORY CARD.

Gulash



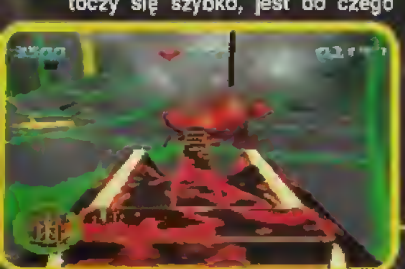
ASSAULT RIGS

czołgów sterowanych przez zawodników. A pomyśleć, że w XX wieku ludzie jeszcze jedli zwierzęta...

ASSAULT RIGS to najnowsza produkcja SONY INTERACTIVE (kiedyś PSYGNOSIS) dla naszej szarej maszynki. Niestety nie mamy mocowanych w obręczach fotell i hełmów VR, mamy za to muzykę i efekty DOLBY SURROUND oraz kapitalną i szybciutką grafikę, która powinna spodobać się każdemu. Zresztą to ciągle ten sam engine 3D, który wykorzystano w WIPEOUT i DESTRUCTION DERBY, nie dziwne jest zatem, że akcja toczy się szybko, jest do czego strzelać i gdzie pojeździć, a nawet poskakać! Kolejne poziomy składają się z bardzo precyzyjnie wyrysowanych ścian, tworzących wymyślne labirynty zarówno w pionie jak i w poziomie. Zadanie gracza jest pozornie bardzo proste – rozwalić wszystkich przeciwników i znaleźć wyjście prowadzące na kolejny poziom. Akcja jednak toczy się tak szybko, że praktycznie nie ma czasu na orientację w terenie.

Do wyboru są trzy pojazdy, różniące się parametrami technicznymi, mnóstwo różnorskich broni, i kilka widoków (z kabiny, zza czołgu, z góry, z góry ukośnie). Wypada też docenić, że SONY INTERACTIVE zatrudnia doskonałych muzyków. Muzyka w ASSAULT RIGS jest niesamowita (nie jest to techno jak w WIPEOUT, ani nawet HIP-HOP, to jest... COŚ), znakomicie pasująca do klimatu wojen w przestrzeni VR.

Gulash



SONY'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 85%

BRIAN THE LION

Przygody sympatycznego lwa Briana są treścią bardzo interesującej platformówki spreparowanej przez nieocenione PSYGNOSIS. Gra ta mimo dwóch lat na karku ma nadal dużą wartość estetyczną i świeżość.

Tytułowy Brian – król dżungli (dawniej gitarzysta królowej) jest zmuszony przerwać swe leniwe życie, ponieważ jego serdeczny przyjaciel Krzysiek the Kryształ zostaje uprowadzony przez obrzydliwego stwora GEEZA. Jako wierny i dobry kolega Brian postanawia przebyć niebezpieczne tereny dżungli i poskromić niegodziwca. Droga jednak jest długa, upstrzona mnóstwem zagrożeń – złowrogo nastawionymi, choć milutko wyglądającymi żyjątkami. Aby ta wędrówka nie okazała się zwykłą krajoznawczą wycieczką, najpotężniejszy z kotów wykazać się musi sporą sprawnością fizyczną potrzebną do pokonywania przepaści, rozpadlin, uskoków i innej maści tektonicznych atrakcji.

Dzięki wielkiej różnorodności terenu oraz skomplikowanym wywijasom, będziesz miał dużą przyjemność z grania, ponieważ stworów jest w sam raz, a biegania wystarczająco dużo, by nacieszyć oko cudowną grafiką i zapierającymi dech w piersiach sceneriami. Pomaga też w tym wyborna paralaksa, zbudowana z trójwarstwowego tła. Pierwsza z warstw to np. falujące jezioro, na drugim rozgrywa się zasadnicza akcja, trzecia, najdalej wysunięta przedstawia zmieniający się krajobraz. Programiści zarzekają się, że momentami na ekranie wyświetlane są 182 kolory, zaś Brian posiada 218 klatek animacji. Nie liczyłem ale przyznaję, że to co emituje telewizor wygląda imponująco.

Z atrakcji nie zawartych na dyskietkach, wersja CD32 posiada przerywniki w postaci sekretnych, bonusowych levell, 3 nowe poziomy oraz 29 cyfrowo odtwarzanych kawałków muzycznych. Grafika i muzyka genialnie się dopełniają, tworząc z gry ekstra platformera dla każdego. Przyznaję, że przez wiele godzin nie mogłem się oderwać. Z olbrzymią satysfakcją wgryzałem się w ten nieskalany świat, z biciem serca wyczekując co będzie dalej. Bajka!

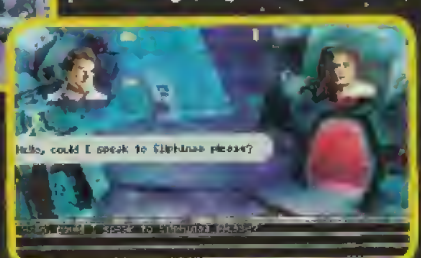
Wielk

gry tv & konsole

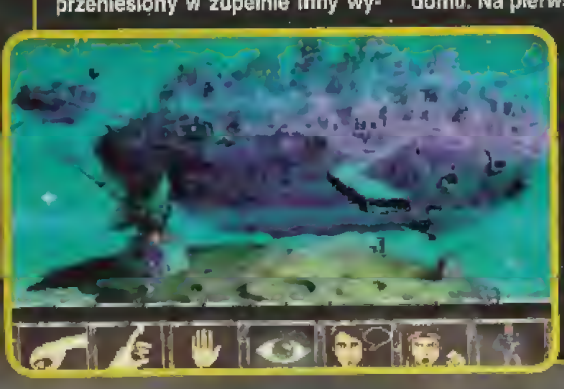
Dystrybutor: CLOCK **Ceny: BRIAN THE LION – 45 zł, UNIVERSE – 62 zł**

UNIVERSE

„Wszechświat" ukazał się już dawno temu na PC i Amigę (opis w SS'19), jednak to wersja Amigowa wzbudziła jak na owe czasy sensację. Grafika wyświetlana była w 256 kolorach bez uszczerbku dla szybkości działania programu. Historia opowiada o sztampowo-prozaicznej przygodzie, jaka przydarzyła się bohaterowi o imieniu Borys. W wyniku intrygi o wątpliwej wiarygodności, został on przeniesiony w zupełnie inny wymiar, do dziwnego systemu planetarnego, gdzie jest bardzo słabe przyciąganie i gdzie żyją dziwni ludzie.



Jak to zwykle bywa, musisz tak pokierować krokami młodzieńca, aby bezpiecznie odstawić go do domu. Na pierwszy rzut oka historyjka ta wydaje się być dobrym materiałem na przygodówkę, szczególnie gdy robi ją CORE DESIGN. Ale UNIVERSE to stanowczo nie jest najbardziej udana gra tej firmy, a wręcz przeciwnie.



Z tego co naliczyłem, to firma ta ma w swoim dorobku najwięcej tytułów wydanych na CD32, z reguły jednak niewiele różniących się od wersji dyskietkowych. Nie inaczej było tym razem. Brak nowych rozwiązań graficznych, brak intro, nowych sampli czy odgłosów. Wszystko pozostało po staremu, z wyjątkiem dodania 23 cyfrowo odtwarzanych audiotracków. Wspomniane 256 kolorów prezentuje się na konsoli bardzo dobrze, szczególnie, że gra posiada ponad 500 klatek animacji, a postacie świetnie się skalują.

W „temacie" muzyki, bo ją daje się słyszeć najczęściej, mogę wyrazić się jedynie w samych superlatywach. Nie jest ona co prawda tak kozacka jak w LABIRYNTH OF TIME, jednak potrafi mocno zjeżyć włos na głowie, szczególnie gdy grasz późno w nocy i wciągniesz się w fabułę. Miejscami potrafi ona być zajmująca, chociaż znawcy wcale nie zaliczają tej gry do rewelacji. Ja jednak lubię takie schizolskie klimaty, połączone z mroczną atmosferą.

UNIVERSE posiada bardzo rozbudowany interfejs strerowania. Samych podstawowych opcji typu: użyj, weź, popatrz jest siedem, które rozwijają się do kolejnych ośmiu typu: połącz, włóż, otwórz itp. Można więc dokonać praktycznie wszystkiego, jednak większość dziwacznych opcji potrzebna jest tylko raz, w konkretnej sytuacji. Z punktu widzenia gracza jest to zabieg zdecydowanie uprzykrzający życie, szczególnie w wypadku obsługi gry joypadem. Dlatego polecałbym dokupić mychę lub pożyczyć jakąkolwiek od kumpla Amigowca.

Jeśli ktoś lubi przygodówki, jest cierpliwym i dokładnym osobnikiem, to śmiało może grać. Nie polecam jej natomiast posiadaczom przystawkowych robaków w wiadomym miejscu.

Wittz

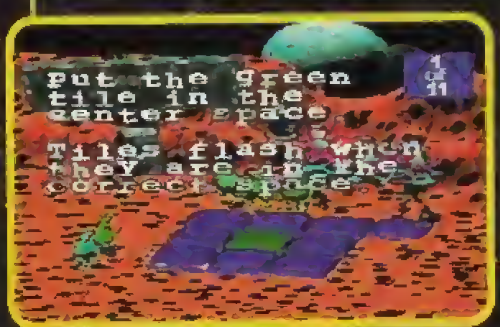
RAIDEN

Mimo że RAIDEN pojawił się już w wersji PC w KRUSTY KLUBIE, warto wspomnieć w kilku zdaniach o Jaguarowej wersji gry, która w sposób znaczący różni się od swojego PeCetowego odpowiednika. Różni się zdecydowanie na lepsze. RAIDEN to znakomita strzelanina obecna na automatach od 1990 roku (przez rok RAIDEN stał na Dworcu Centralnym w Warszawie). Japońska firma SEIBU KAIHATSU na automatach do gry w RAIDEN zarobiła ogromne pieniądze na całym świecie. Wersja na JAGUARA to perfekcyjna konwersja – grafika w wysokiej rozdzielczości, ogromna liczba kolorów, muzyka i efekty specjalne. Do roztrzaskania ogromna liczba przeciwników zarówno na lądzie, morzu jak i w powietrzu. Osiem różnorodnych misji zapewnia długie godziny radosnego wciskania czerwonych guziczków. Gra jest bardzo trudna, wymaga niebywałej zręczności i polecam ją tylko starym wyjadaczom strzelanin. Można podłączyć drugiego joypada i lecieć z kumplem, wtedy gra staje się ciekawsza. Co tu dużo mówić, klasyka na automatach i doskonałe przeniesienie na JAGA. RAIDEN był najlepszy do czasu, aż pojawił się na automatach RAIDEN 2.

Gulash

Dystrybutor: MIRAGE

FLIP OUT



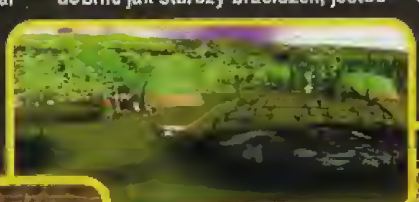
Mieszkańcy planety Phrohmaj co roku zapraszają jednego z przedstawicieli Ziemi na festiwal, który umacnia więzy przyjaźni między dwoma odmiennymi gatunkami. W tym roku zalapałeś się TY i aby nie obrazić swoich gospodarzy musisz brać udział we wszystkich ceremoniach i uroczystościach, które zaplanowali. Myśląc o staruszce Ziemi i tych kilku lysiących kredytek, które znajdziesz na koncie po powrocie, spakowałeś walizy i po długiej podróży wylądowałeś na planecie obcych. Żałosne małe i okrągłe pokraki przywitały cię w kosmodromie, zakwaterowały w doskonałym hotelu i wręczyły plan uroczystości.

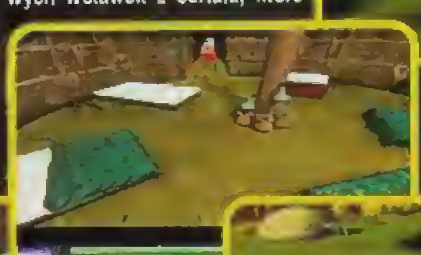
FLIPOUT to gra logiczna, która wymaga dużej dawki spostrzegawczości. W głównej mierze polega na dopasowywaniu kolorami odpowiednich klocków na planszy rojącej się od tych wrednych, różnokolorowych kurdupli, którzy cię tu niby zaprosili. Galaretowate stwory myślą, że przeszkadzanie jest częścią zabawy, zaś w kontrakcie stało jak byk: ŻADNYCH RĘKOCZYNÓW NA OBCYCH. Przed tobą dziewięć uroczystości, często składających się z kilku części...

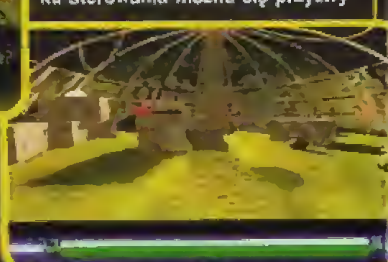
Na pudełku znajduje się bardzo trafna uwaga: Gdyby obcy nie byli tak śliczni, z chęcią ukręciłbyś im karki... gdyby tylko je mieli.

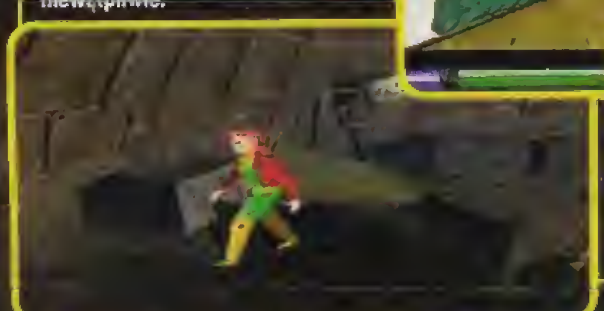
Gulash

HIGHLANDER









HIGHLANDER to jedna z pierwszych gier dla JAGUARA CD, platforma ta od dawna zasługiwała na grę przygodową z prawdziwego zdarzenia. HIGHLANDER w oczywisty sposób budzi skojarzenia z trylogią ALONE IN THE DARK. Osobiście nie widzę nic złego w korzystaniu z doskonałych wzorców, jakim ALONE jest niewątpliwie.

Gra ma niewiele wspólnego z filmem, w którym Christopher Lambert obcinał głowy. Scenariusz został oparty na serialu rysunkowym, który cieszył się dość umiarkowaną popularnością w USA. Zresztą gra jest pełna filmowych, pełnoekranowych wstawek z serialu, które stanowią doskonały dodatek. Nazywasz się QUENTIN McLOAD (młodszy brat Connora – Lamberta) i podobnie jak starszy braciszek, jesteś jednym z Nieśmiertelnych. Rzecz rozpoczyna się w Szkocji, gdy Quentin wraca do rodzinnej wioski i zastaje ją spaloną i splądrowaną. Stopniowo odkrywa kolejne części układanki, która prowadzi go do celu, jakim jest likwidacja osoby odpowiedzialnej za cały ten chaos – jednego ze złych Nieśmiertelnych.

Grafika jest bardzo ładna i dopracowana, szkoda tylko, że czasem postać Quentina wydaje się za mała i trudno nią manewrować. Do nieco dezorientującego na początku sterowania można się przyzwyczaić już po kilkunastu minutach. Muzyka jak trzeba, w końcu to kompakt. Mimo że gra na początku wydaje się mało miodna, zapewniam że po kilku godzinach wciąga na całego. Na ukończeniu są kolejne dwie części trylogii (znowu ALONE...).

Gulash

action DETAL
SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60

ACTION REPLAY DO PC
CD ROMY 2,4,6 SPEED
KARTY MUZYCZNE
GŁOŚNIKI, GRY

CD PROJEKT DYSTRYBUTOR

Przy zakupie komputera zniżka na gry.

ACTION MODEL 401

MONITOR	KOLOR LR
PROCESOR	AMD
PŁYTA GŁÓWNA	SIS 496/497
PAMIĘĆ CACHE	256 KB
PAMIĘĆ	4 MB RAM
DYSK TWARDY	850 MB
NAPĘD FDD	3.5" FDD 1.44 MB
KARTA GRAF.	PCI TSENG ET 4000 1 MB
KONTROLER	PCI 32 BIT EIDE
OBUDOWA	MINI TOWER LUX
KLAWIATURA	101 KEY ENH. WIN95
MYSZ	HI RESOLUTION 300 DPI SERIAL
PORTY	2 HIGH SERIAL 1 ENH. PARALLEL 1 GAME PORT (16550 UART & ECP/EPP)

486 DX/4 100	2726 zł
486 DX/4 120	2818 zł
486 DX/4 133	1850 zł

OFERTA SPECJALNA

W związku ze sprzedażą 50 ton komputerów Action oferujemy specjalną 3 % zniżkę na komputery i 10 % zniżkę na gry.

Rabat ważny tylko do końca kwietnia.
(tylko z tym ogłoszeniem)

ACTION MODEL 501

MONITOR	KOLOR LR
PROCESOR	INTEL PENTIUM
PŁYTA GŁÓWNA	INTEL TRITON
PAMIĘĆ CACHE	256 KB
PAMIĘĆ	8 MB RAM
DYSK TWARDY	850 MB
NAPĘD FDD	3.5" FDD 1.44 MB
KARTA GRAF.	PCI TSENG ET 4000 1 MB
KONTROLER	PCI 32 BIT EIDE
OBUDOWA	MINI TOWER LUX
KLAWIATURA	101 KEY ENH. WIN95
MYSZ	HI RESOLUTION 300 DPI SERIAL
PORTY	2 HIGH SERIAL 1 ENH. PARALLEL 1 GAME PORT (16550 UART & ECP/EPP)

PENTIUM 75	3225 zł
PENTIUM 90	3521 zł
PENTIUM 100	3534 zł

RATY ... tak tanio, że kask zrywa !!! RATY

WIELKA WYPOŻYCZALNIA GIER NA KONSOLE:

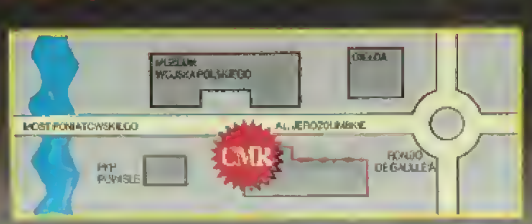
SNES • GAMEBOY • JAGUAR • SEGA

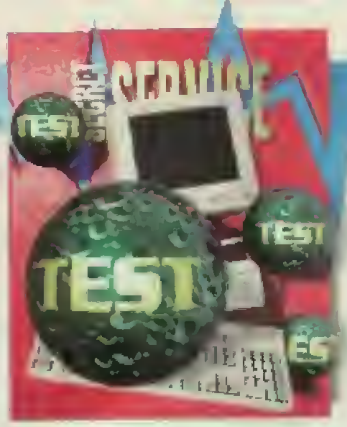
- Cena jednego wypożyczenia [illegible] zł
- Olbrzymi wybór tytułów – w tym nowości
- Prezentacja na trzech telewizorach [illegible]
- INFORMACJE – tel. 27 87 73
- PRACUJEMY TEŻ W NIEDZIELE

SKLEP Z GRAMI

PC • AMIGA • SONY • JAGUAR • SNES

- W pełni profesjonalna obsługa wybierze, doradzi jak zainstalować
- Nowości światowego rynku gier (import prywatny)
- Kompletna oferta polskich dystrybutorów
- Akcesoria





I-Glasses

Opisywany hełm to holejny produkt z serii „Virtual Reality w domu". I-Glasses już w grudniu 1995 r. trafiły do sprzedaży w Polsce, stając się trzecim obok Cybermaxx i VFX1 systemem VR obecnym na naszym rynku. Opisywany przez nas wcześniej hełm VFX-1 był praktycznie pierwszym „tanim" domowym urządzeniem VR. Niemal równocześnie z nim pokazywane były na różnorakich targach I-Glasses, które jednak trzymane dłużej w laboratoriach, miały szansę pójść dalej w technologii.

W pudełku

I-Glasses to nie tylko hełm do PC, to cały system, przeznaczony do współpracy z różnymi urządzeniami, w tym także z komputerami PC i Amiga oraz magnetowidem. Osobom nie posiadającym komputerów PC, zupełnie wystarcza zestaw podstawowy, przeznaczony do pracy z sygnałem wizyjnym. Jest też możliwość dokupienia przystawki przeznaczonej do komunikacji z PeCetem.

Pierwsze kroki

System w wersji podstawowej oparty jest na wyświetlaczach osadzonych w konstrukcji o wymyślnym kształcie. Wszelkie podłączenia realizowane są poprzez przejściówkę, za pomocą kabli znajdujących się w komplecie. Podłączenie do magnetowidu, który jest źródłem sygnału nie sprawia najmniejszych problemów i już po chwili użytkownik może oglądać telewizję bądź filmy. W pudełku znajduje się też kaseta z demonstracją działania technologii stereoskopowej, która daje doskonałe złudzenie trójwymiarowości. Film składa się zarówno ze scen przygotowanych na wysokiej klasy stacjach graficznych, jak i zwykłych scen z ludzkiego życia. Trójwymiarowego życia! Bo efekt jest naprawdę rewelacyjny. Podobnie sprawa ma się z Amigą, proste podłączenie i już można cieszyć się zupełnie nową jakością obrazu. Jako test posłużył słynny GLOOM, który nabrał zupełnie nowego, „trzeciego" wymiaru.

Użytkowników PC zainteresuje zapewne drugie pudełko zatytułowane PC UPGRADE SET, w którym znajduje się moduł sterowania ruchem głowy (HEAD TRACKER), skrzynka rozrządowa, za pośrednictwem której dokonuje się wszystkich połączeń (wszystko bez potrzeby rozbierania komputera!) oraz płyta CD z demonstracyjnymi wersjami gier współpracujących z systemem oraz zawierająca drivery. Połączenia zostały bardzo dokładnie wyjaśnione w instrukcji, nie powinny więc sprawiać najmniejszego problemu. Jednak aby używać HEAD TRACKERA, trzeba przygotować wolny port komunikacyjny (COM).

Braku polskiej instrukcji nie należy uważać za wadę. Po prostu nie jest to urządzenie powszechnego użytku, a na ewentualny zakup urządzenia będą przecież decydować się głównie osoby o pewnej kulturze informatycznej, inaczej mówiąc o znajomości języka angielskiego.

Virtual Reality?

Po dokonaniu niezbędnych podłączeń z PeCetem, założeniu systemu na głowę i uruchomieniu odpowiednich driverów zagłębiamy się w trójwymiarowy świat generowany przez komputer. Jest on trójwymiarowy w przypadku gier, które pracują stereoskopowo (np. MAGIC CARPET), natomiast inne pozostają takie, jakimi widzimy je na ekranie monitora. Do tego dochodzi jeszcze sterowanie grami poprzez ruch głowy (tylko w przypadku PC) za pomocą specjalnego modułu dołączanego z tyłu hełmu. Znaczy to, że jeśli gracz, chcąc spojrzeć np. w lewo obraca głowę, obraz przesuwa się razem z nim dając złudzenie pełnej, wirtualnej przestrzeni. HEAD TRACKER zamontowany w I-Glasses pozwala na pełne odwzorowanie ruchów głowy w trójwymiarowej przestrzeni. Niestety na tym to się kończy, gdyż sterowanie grą odbywa się dalej z klawiatury, a nie jak w VFX-1 specjalnym manipulatorem.

Zastosowanie

Można wymyślić setki zastosowań. Np. w samolocie, gdzie każda osoba pragnąca obejrzeć film musi wykręcać na wszystkie strony głowę, pragnąc dojrzeć co się dzieje na ekranie. I-Glasses na każdym fotelu znakomicie to rozwiążą. Efekt dużego ekranu, dźwięk stereo,.. Wszędzie tam gdzie brakuje miejsca na ekrany telewizyjne, hełm może się sprawdzić. Najważniejszym jednak i chyba najbardziej interesującym dla graczy zastosowaniem systemu są gry.

Dostajemy drivery praktycznie do wszystkich ważniejszych klonów DOOM: np. DARK FORCES, HERETIC. Pracuje także MECHWARRIOR 2, nieśmiertelny DESCENT. Oczywiście, niemal każda z ważniejszych firm produkujących gry uwzględnia ten sprzęt w zapowiedziach. Takim przykładem jest WING COMMANDER 4, który według informacji producenta współpracuje z systemem. Poza tym dzięki obecnym driverom można emulować myszkę i w niemal każdej grze sterować ruchami głowy.

Na tym nie koniec – pozostają programy użytkowe takie jak RENDERWARE, 3D WARE czy słynny CYBERSPACE DEVELOPMENT KIT firmy AUTODESK. Odpowiednie aplikacje stworzone przy ich pomocy pozwalają np. architektom obejrzeć budowle jeszcze przed wylaniem fundamentów.

Podsumowanie

I-Glasses nie powtarza wielu błędów wytykanych często innym systemom.

– nie trzeba rozkręcać komputera, podłączeń dokonuje się na zewnątrz.

– hełm poprzez swoje rozwiązania jest lekki. Grube zwoje kabli wchodzą do skrzynki, z której do hełmu wychodzi jeden mały i lekki przewód. Przez to mniej się męczy głowa i kark, można więc dłużej pracować z urządzeniem.

– w pełni konfigurowywalny, doskonały driver HEAD TRACKER, który może praktycznie każdą grę zmusić do współpracy.

– poprzez zastosowanie systemu luster oczy nie męczą się zbyt szybko, praktycznie nie powoduje on łzawienia. Nie oznacza to jednak, że można w I-Glasses siedzieć kilkanaście godzin!

– I-Glasses zaprojektowane zostały w bardzo praktyczny sposób. Osoby noszące okulary bez problemu dostosowują hełm do szkieł. O ile w VFX-1 trzeba było regulować soczewki do wady wzroku, tu okulary bez problemu mieszczą się pod hełmem.

– system daje efekt dość dużego ekranu, zarówno przy grach komputerowych, jak i obrazie video. Można też wygodnie położyć się np. na plecach z hełmem na głowie i joyem w rękach.

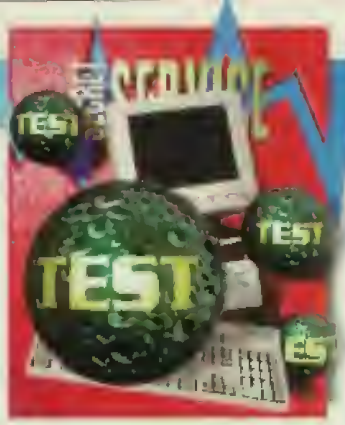
– poprzez swoją uniwersalność może stać się niezwykle atrakcyjną ofertą nie tylko dla osób mających coś wspólnego z komputerami. Za plus należy też uznać współpracę systemu zarówno z Amigą, PeCetem jak i np. SONY Playstation.

Przed ewentualnym zakupem radzę dokładnie zapoznać się z hełmem, aby nie wynikły jakiekolwiek nieporozumienia. Proponuję to ze względu na wysoką cenę urządzenia, która jest jednak wynikiem unikalnej technologii.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: PULSAR Electronics
ul. Struga 26/28, 26-600 Radom
tel. (0-48) 600-336, fax (0-48) 249-67
Ceny (zawierają VAT):

Komplet	–	3 480,- zł
I-Glasses	–	2400,- zł
PC upgrade	–	1080,- zł



CD 32 Pro Module

Podstawową cechą konsol jest to, że nadają się głównie do gier. Małym wyjątkiem jest CD32 – można się bowiem pokusić o łatwe „uzbrojenie" jej do poziomu normalnego komputera. Dzięki przystawce Pro Module konsola CD32 staje się pełnowartościową Amigą 1200 z napędem CD.

Producent: ELSAT s.c.
ul. Czerniakowska 28 B, 00-714 Warszawa
tel./fax (0-22) 40-58-76, 642-96-05
Cena: 719,- zł (zawiera VAT)

Firma ELSAT jest również producentem **modułu rozszerzenia pamięci E 1208** opisanego w SS'33. Przepraszamy za nie podanie tej informacji przy opisie.
Cena: 230,- zł (zawiera VAT)

CD32 zawiera procesor Motorola 68EC020, kości graficzne AGA i system operacyjny KickStart v 3.1. Dlatego dołączenie klawiatury, stacji dysków, urządzeń wejścia/wyjścia i twardego dysku dzięki Pro Module wystarczy, by powstała Amiga 1200.

Do Pro Module można podłączyć wszystkie dodatkowe urządzenia: np. monitor RGB, drukarkę, sampler, złącze MIDI, genlock itp. Producent Pro Module – firma ELSAT w zestawie załącza instrukcję, dyskietkę z programami systemowymi, komplet kabli, komplet śrub mocujących oraz kartę gwarancyjną i rejestracyjną.

Montaż

Przed przystąpieniem do montażu należy zapoznać się z instrukcją, w której opisano procedurę instalacji oraz zalecane modele dodatkowego osprzętu – odpowiedniego twardego dysku z wyjaśnieniem jak go podłączyć i jak zazworkować. Instrukcja napisana jest przejrzyście i jest funkcjonalna. Do połączenia CD32 i PM służy płytka wtykana w gniazda Expansion znajdujące na tylnych ściankach jednostek. Na płytce jest jeszcze miejsce na podłączenie modułu FMV (Full Motion Video).

Podłączenia

Konsolę CD32 stawiamy na module, dzięki czemu powstaje zwarta konstrukcja. Na zewnątrz przystawki znajdują się gniazda umieszczone tak, by nie powodować kłębienia się kabli. Są to:

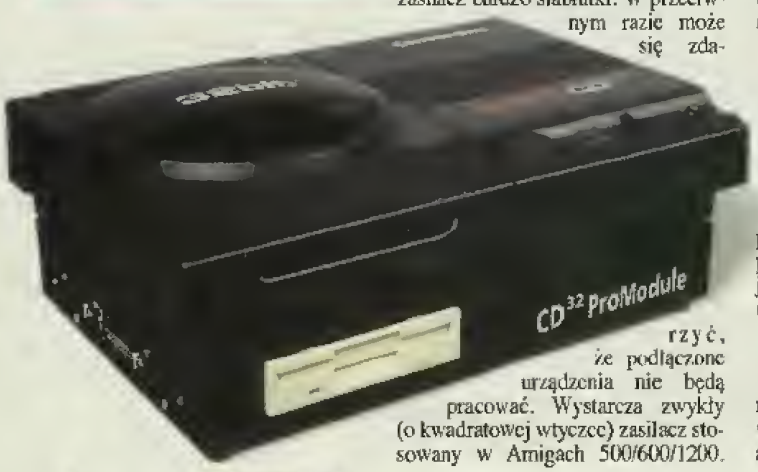
keyboard – do podłączenia klawiatury od PC. Daje do większą niż w przypadku A1200 wygodę, dodatkowo przyporządkowano klawisze funkcyjne, np. reset – CTRL+CTRL+F12.

serial port – złącze szeregowe do komunikacji z innym komputerem przez kabel lub modem.

parallel port – złącze równoległe obsługujące drukarkę, digitizer, sampler.

expansion – gniazdo rozszerzenia, tu podłączamy CD32.

power – zewnętrzny zasilacz, który jest konieczny, bowiem CD32 posiada zasilacz bardzo słabiutki. W przeciwnym razie może się zdarzyć, że podłączone urządzenia nie będą pracować. Wystarcza zwykły (o kwadratowej wtyczce) zasilacz stosowany w Amigach 500/600/1200.



PM współpracuje z zasilaczami tylko od Amigi.

video port – tutaj wciskamy kabel do monitora.

external floppy – podłączenie zewnętrznej stacji dyskietek.

memory on/off – przełącznik odłączający rozszerzoną pamięć FAST.

Po rozkręceniu przystawki można zamontować wszelkie zgromadzone elementy. Przykręcamy je w przewidzianych miejscach, podłączamy kable zasilające i sygnałowe, ustawiamy zworki zgodnie z instrukcją.

Stacja dysków

Najlepiej podłączyć stację 3.5" od Amigi, bądź 1.44 MB PC. Stacje Amigowe są nieco droższe; te od PC działają bez problemu, pod warunkiem, że przestawi się zworkę CHANGE DRIVE. Zauważyłem tu tylko jeden problem – stacja Mitsumi D359T3 nie czytała programów nie-dosowych np. FEARS.

Wewnętrzny napęd 1.44 od PC nie pracuje jako stacja „gęsta", ponieważ nie pozwala na to system operacyjny Amigi. Dopiero zainstalowanie stacji HD przez port EXTERNAL FLOPPY umożliwia czytanie dysków gęstych.

Problem nie czytania dyskietek niedosowych występuje również w nowych modelach A1200 wyprodukowanych przez ESCOM. Powodem jest brak emisji sygnału READY.

Twardy dysk

PM umożliwia podłączenie twardego dysku AT-Bus 3,5" (IDE). Twardziele 3,5" są tańsze od 2,5" najbardziej rozpowszechnione. Producent zaleca korzystanie z tych o poborze mocy nie większym od 7 W. W przypadku wykorzystania HD z A1200, można odczytywać dane zapisane na innej Amidze z kontrolerem AT-Bus (Mega RAM HD, AT-Bus HD).

Pro Module posiada szybki kontroler. Po podłączeniu dysku Caviar 850, SysInfo wykazał wartości zdecydowanie większe niż przy A1200. Ograniczeniem jest niemożność podłączenia drugiego dysku.

Rozszerzenie pamięci

Można zamontować jeden moduł SIMM 72-pin, 32- lub 36-bitowy, dający 2 MB, 4 MB lub 8 MB prawdziwej 32-bitowej FAST RAM. Służy do tego specjalna podstawka SIMM SOCKET. W przypadku rozszerzenia pamięci w A1200 konieczne jest dokupienie płytki, na której dopiero montuje się moduł z SIMM'em. Jest to o tyle uciążliwe, że zmniejsza stan portfela.

Koprocesor

W przystawce przewidziano miejsce na koprocesor matematyczny 68882 w obudowie PLCC. Zostaje on wykryty automatycznie. Pracuje w dwóch trybach wybieranych przez użytkownika poprzez ustawienie zworek. Pierwszy to tryb synchroniczny z procesorem Amigi (14 MHz), drugi jest trybem asynchronicznym z częstotliwością zewnętrznego kwarcu (do 33 MHz).

Moduł FMV

W przypadku instalowania tego modułu niezbędne jest odłączenie pamięci FAST. Moduł FMV nie współpracuje się z tą pamięcią ze względu na niezgodność adresów. FMV służy do oglądania filmów zapisanych w formacie MPEG o długości do 75 minut, z jakością przysłowiowej żyletty.

Oprogramowanie

W zestawie znajduje się dyskietka zawierająca:

HD PREP – do podziału twardego dysku na partycje.

TRANSFORMER – do odczytywania informacji z twardzieli sformatowanych z innymi kontrolerami.

AT-Bus INFO – umożliwia sprawdzenie twardego dysku, dostarcza wielu informacji o posiadanym modelu.

MEMORY TEST – tester rozszerzonej pamięci FAST.

Działanie

Decydując się na zakup Pro Module do posiadanej CD32, otrzymujemy funkcjonalne urządzenie zostawiające w tyle A1200 zarówno pod względem możliwości, jak i czysto finansowym. Pozostaje jednak pewien niedosyt wynikający z braku gniazda typu Expansion, umożliwiającego podłączenie karty turbo, oraz brak PCMCIA. W większości przypadków można się jednak bez nich obyć.

Pro Module jest urządzeniem przemyślanym bardzo starannie. Prostota rozbudowy, przystępność i funkcjonalność to ciekawa propozycja dla osób, które chcą pozostać wierne linii Amigi.

Bogdan Wiciński

Zalety:

– duże możliwości stosunkowo niskim kosztem
– zwarta konstrukcja
– łatwa rozbudowa
– CD32, napęd CD i Amiga 1200CD w jednym

Wady:

– luźny element łączący PM z CD32, bywa powodem nie działania urządzenia

Ceny montowanych urządzeń:	
stacja dyskietek PC	– ok. 80,– zł
HDD 1,6 GB	– ok. 700,– zł
HDD 850 MB	– ok. 600,– zł
HDD 530 MB	– ok. 500,– zł
SIMM 2 / 4 / 8	– 150 / 360 / 500 zł
koprocesor PLCC 50	– ok. 260 zł
moduł FMV	– ok. 850 zł
klawiatura PC: ok 30 zł	

Nie trzeba zaraz kupować telewizora, zajmującego miejsce na półce, aby oglądać MTV. Można zaopatrzyć się w kartę, która pokaże to na monitorze twojego PeCeta.

Capture TV M200

Jedną z takich kart, zwanych potocznie tunerami TV, jest CAPTURE TV M200. Posiada ona trzy wejścia: TV, VIDEO i S-VIDEO, dzięki czemu nie trzeba nieustannie przełączać przewodów. Instalacja karty przebiega bez najmniejszych problemów, nie trzeba podłączać nic w środku komputera, jedynie wcisnąć kartę w wolne gniazdo. Następnie, podczas instalacji oprogramowania trzeba wybrać jedno wolne przerwanie (IRQ) i zainicjować program, który automatycznie znajdzie wszystkie kanały i przyporządkuje im numery. Teraz już można oglądać telewizję lub video, jednocześnie pracując (w Windows) lub leżąc wygodnie.

Zalety karty

– pozwala na wyświetlanie sygnału telewizyjnego na ekranie, zarówno na całym ekranie jak i w skalowanym okienku, aż do 1024x768.

– pracuje z anteną, video i tv kablową.

– w wyposażeniu znajduje się estetyczny, wielofunkcyjny pilot i sensor do postawienia na stole lub monitorze.

– przyjmuje sygnały PAL, NTSC i SECAM. Nie trzeba mieć telewizora NTSC aby oglądać filmy od cioci z Ameryki (wystaczy sam magnetowid NTSC).

– operuje każdą paletą kolorów (do 16 mln) bez straty jakości obrazu. To ważne, niektóre karty zniekształcają obraz i redukują paletę.

– wyjście STEREO podłączane jest do karty dźwiękowej, nie potrzeba więc telewizora STEREO aby odbierać stereofonicznie programy (np. VIVA, MTV).

– można zatrzymać dowolną klatkę obrazu zarówno z TV jak i VIDEO i zapisać ją w jednym z kilkunastu popularnych formatów graficznych. Można w ten sposób uzyskać np. 100 GIF'ów z Rambo lub 75 z wyżej wspomnianą ciocią z Ameryki.

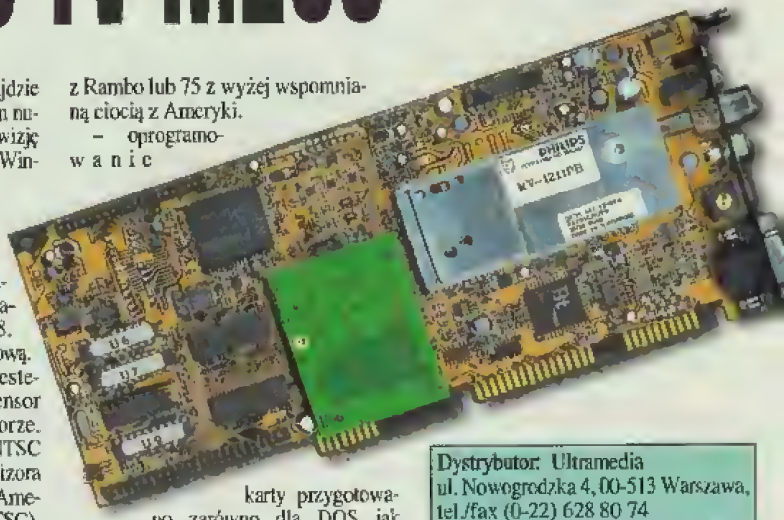
– oprogramowanie – rozszerzenia, czyli moduł odczytujący i obrabiający TELETEXT oraz dekompresor MPEG do VIDEO-CD.

Wady karty

– nie radzi sobie w zadowalający sposób z superszybkimi (o bardzo wysokiej częstotliwości) sygnałami. O ile jednak mi wiadomo, jest to powszechnie spotykane przy tego typu kartach.

CAPTURE TV M200 to ciekawy sprzęt, o dobrych możliwościach w stosunku do ceny. Przydaje się, jeśli nie masz w pokoju miejsca na telewizor, lub np. zajmujesz się katalogowaniem materiałów video.

Marcin K. Górecki



karty przygotowano zarówno dla DOS jak i WINDOWS, w doskonałej instrukcji nie zapomniano też o WINDOWS'95.

Dystrybutor: Ultramedia
ul. Nowogrodzka 4, 00-513 Warszawa,
tel./fax (0-22) 628 80 74
Cena: Capture TV M200 + moduł teletext – 714 zł + VAT

Jest wiele urządzeń, za pośrednictwem których steruje się kursorem na ekranie. Klawiatura, myszka, joystick, trackball... od niedawna tabliczki graficzne. Opisywany GlidePoint jest urządzeniem zwanym trackpoint, dzięki któremu można sterować używając palca.

Glidepoint

Gdy palec spoczywający na tabliczce skieruje się w lewo, pointer na ekranie posłusznie ruszy jego śladem. Gdy chcemy kliknąć np. na jakiejś ikonie, wystarczy podnieść palec i opuścić lekko uderzając w powierzchnię, po której prowadzimy palec, lub skorzystać z jednego z czterech programowalnych przycisków umieszczonych po bokach urządzenia. W pudełku znajduje się trackpoint, instrukcja obsługi, dyskietka z driverami, przejściówka na port PS/2 oraz podkładka pod nadgarstek.

Zalety

– w pełni zastępuje myszkę lub trackball i zajmuje znacznie mniej miejsca niż średni mousepad.

– bardzo precyzyjna kontrola pointera, rozdzielczość do 1000 cpi.

– w pełni konfigurowalny driver, w którym można ustawić właściwie wszystko, od szybkości przesuwu aż do funkcji poszczególnych przycisków.

– działa z każdym programem, zupełnie jak myszka.

– bardzo dobra instrukcja (z sekcją WINDOWS'95) i oprogramowanie.

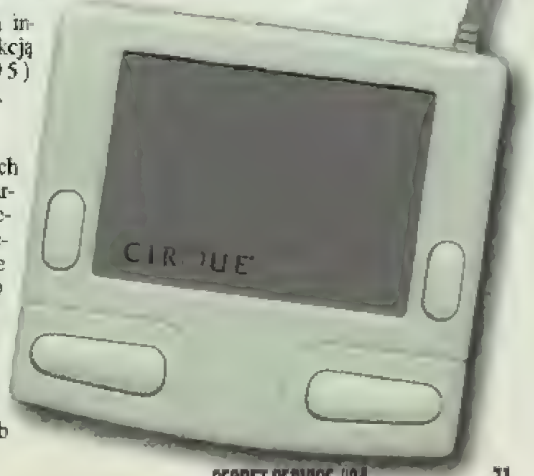
Wady

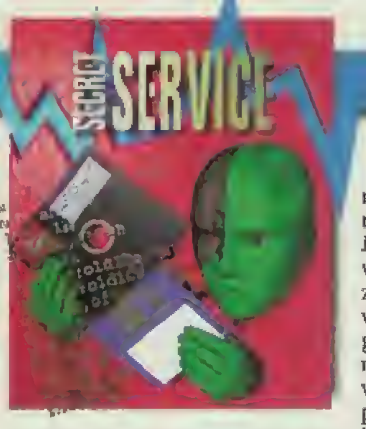
– po kilku latach pracy z myszką bardzo trudno się przestawić na coś innego. Wyczucie przyjdzie dopiero z czasem, ale to już wina ludzkich przyzwyczajeń.

– kosztuje mniej więcej tyle co pięć myszek lub dwa trackballe.

Można się pokusić o stworzenie w domowych warunkach specjalnego „długopisu", którym będziemy wodzić zamiast palcem. TRACKPOINT może wtedy pełnić funkcję taniego tabletu, który z kolei jest marzeniem każdego grafika. GLIDEPOINT DESKTOP polecam raczej osobom dopiero kupującym komputer, bądź takim, które weszły w jego posiadanie niedawno. Może się bowiem zdarzyć, że ręce nawykłe przez lata do współpracy z myszką odstawią pudełko na półkę już po trzech dniach.

Marcin K. Górecki





W dzisiejszych czasach, aby zdobyć dobrze płatną pracę nie wystarcza samo formalne wykształcenie, trzeba jeszcze znać języki. Najczęściej pracodawca będzie wymagał dobrej znajomości języka angielskiego w mowie i piśmie. Kursy lingwistyczne są drogie, książki bywają nieprzystępne – na szczęście można skorzystać z pomocy komputera.

EuroPLUS+

Pakiet EUROPLUS+ ma opinię jednego z najlepszych polskich programów do nauki języka angielskiego. Jest wydany na najwyższym światowym poziomie, można go z dumą prezentować na wszelkich europejskich wystawach komputerowych. Ma eleganckie i kolorowe pudełko, z opisem możliwości i wymagań produktu. Wewnątrz niego spoczywają trzy kompakty oraz instrukcja. Porządnie wykonana książeczka, cała po polsku; nie jakieś tam tandetne kserowane świstki. Do zestawu dołączany jest gratisowo firmowy mouse pad. Aż przyjemnie na to wszystko popatrzeć; jakoś nie można się nadziwić, że to rzeczywiście produkt polski. Oczywiście nie po to testujemy program, by poprzestać na opisie jego opakowania.

Materiał

EUROPLUS+ oparty jest na opracowanym w Oxfordzie kursie Flying Colours w związku z czym uczy tradycyjnego angielskiego, a nie jego zdegenerowanej, choć bardziej popularnej odmiany amerykańskiej. W testowanym wydaniu Professional programu EUROPLUS+ zawarte są trzy poziomy tego kursu: dla początkujących, średnio zaawansowanych i zaawansowanych. Każdy poziom odpowiada jednemu krążkowi CD; dzieli się na sekcje, a te z kolei na poszczególne lekcje. Materiału jest sporo, autorzy programu podają, że jednemu poziomowi odpowiada 150 godzin intensywnej nauki. Przyjmując, że szacunkowo spędzimy przy EUROPLUS+ trzy razy po cztery godziny tygodniowo, ukończenie wszystkich trzech poziomów zajmie nieco mniej niż dziewięć miesięcy. Utrzymanie zainteresowania użytkownika przez tak długi czas nie jest wcale rzeczą prostą.

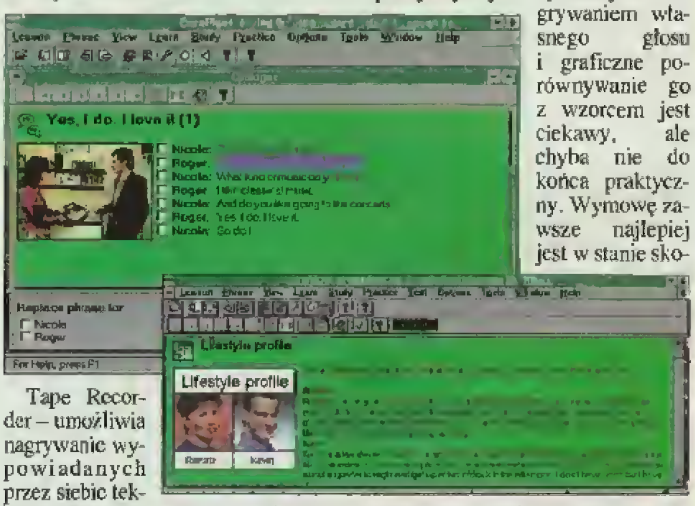
EUROPLUS+ stosuje dwa chwyty. Pierwszy polega na zastosowaniu multimedialnego przekazu informacji. Przy prawie wszystkich ćwiczeniach odpowiednie słowa, frazy czy zdania wymawia native speaker. W wielu dostępne są również statyczne obrazki ilustrujące przerabiany materiał lub filmiki z zainscenizowanymi dialogami. Drugi chwyt to zastosowanie różnorodnych zestawów ćwiczeń. Użytkownik może wypełniać brakujące elementy tekstu, pisać pod dyktando komputera, podpisywać rysunki, odpowiadać na serie pytań i wiele innych. Takie podejście do sprawy pozwala unikać monotonii w procesie uczenia.

Narzędzia

Oprócz programu głównego, w skład pakietu EUROPLUS+ wchodzą następujące programy narzędziowe:

Browser – wyszukuje określone tematy w całym materiale kursu

Audio Dictionary – słownik z wymową



Tape Recorder – umożliwia nagrywanie wypowiadanych przez siebie tekstów i subiektywne porównanie graficzne z wymową lektora.

Spelling Teacher – pomaga opanować umiejętność literowania wyrazów

Irregular Forms – pomocnik gramatyczny

Wrażenia

Cały program posługuje się wyłącznie językiem angielskim, nie ma tam ani jednego słowa po polsku. Dlatego wydaje się, że aby z niego skorzystać trzeba mieć najbardziej podstawową znajomość angielskiego przed przystąpieniem do nauki. Jest to więc narzędzie pomocne dla początkujących, ale nie dla zaczynających od zera. Sama obsługa EUROPLUS+ nie jest w zasadzie trudna, ale mogła by być bardziej intuicyjna. W Windows przywykliśmy do korzystania tylko z myszki, ale żeby w programie nagranej wymowy lektorów – rdzennych Anglików. Setki zdań, które komputerowy głos bez cienia zniecierpliwienia będzie powtarzać na żądanie dowolną ilość razy, aż sami opanujemy wymowę. Pomysł z nagrywaniem własnego głosu i graficzne porównywanie go z wzorcem jest ciekawy, ale chyba nie do końca praktyczny. Wymowę zawsze najlepiej jest w stanie skorygować prawdziwy nauczyciel na podstawie wyrobionego słuchu. Zaletą EUROPLUS+ jest natomiast fakt, że możemy uczyć się w porach, które są dla nas wygodne oraz dostosować tempo nauki do własnych potrzeb. Tutaj przestroga, taki rodzaj pracy nadaje się tylko dla osób wyjątkowo zdyscyplinowanych. Inaczej można skończyć na tzw. słomianym zapale.

Jacek Marczewski

Producent:
firma Young Digital Poland
80-308 Gdańsk, ul. Polanki 124
tel. (58) 52-66-90
fax. (58) 52-66-85

Wymagania sprzętowe:
– Windows 3.1
– 10 MB wolnego miejsca na HD
– karta dźwiękowa
– czytnik CD-ROM

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.p

79.30

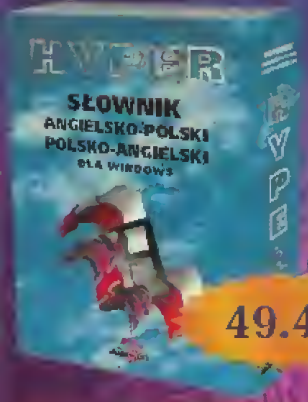
PINBALL WORLD

PINBALL WORLD

Jeden z największych symulatorów bilardu elektronicznego. Dziewiętnaście stołów zaprojektowanych na motywach zaczerpniętych z kultur wielu regionów świata. Dodatkowe gry, począwszy od wyścigów samochodowych poprzez łodzie podwodne, aż do statków kosmicznych. Wieloklerunkowy scrolling oraz mnóstwo realistycznych animacji ruchomych elementów stołu bilardowego. PC CD-ROM

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM PLUS!

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języka angielskiego, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustrcji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. PC CD-ROM



49.40

HYPER

HYPER

Najnowszy słownik polsko-angielski i angielsko-polski, przeznaczony dla komputerów PC wyposażonych w system operacyjny Windows© lub Windows 95©. Program umożliwia translację pojedynczych słów jak i całych zdań. Odnalezione tłumaczenie można wydrukować, zapisać do pliku lub wyświetlić na ekranie. Istnieje także opcja dopisywania własnych haseł, która pozwala na stałe rozszerzanie zasobów słownika i dostosowanie go do indywidualnych zastosowań. Liczba wyrazów ograniczona jest tylko pojemnością twardego dysku. PC

SUPER BULI

Niezwykły program edukacyjny przeznaczony dla uczniów klas I, II, III szkół podstawowych. Doskonała pomoc naukowa, która w atrakcyjny sposób prezentuje świat reguł matematycznych. Kilka stopni trudności, przyjazny interface oraz pomysłowo rozwiązany dostęp do wielu różnorodnych opcji programu, zapewniają efektywną naukę oraz znakomitą zabawę. Wiele rozmaitych ćwiczeń i zestawy testów umożliwiają pogłębienie, sprawdzenie, a także utrwalenie zdobytej wiedzy. AMIGA

79.30

LORDS OF THE REALM

LORDS OF THE REALM

Średniowieczna gra strategiczna. Jest rok 1268. Tron angielski pozostaje pusty. Wraz z pięcioma angielskimi lordami walczysz o koronę. Budujesz posiadłości i zdobywasz zamki. Walczysz w regularnych bitwach, zarządzasz uprawą ziemi i prowadzisz rozmowy handlowe. Wyprawiasz się przeciw sąsiadom i dokonujesz manewrów taktycznych. Znakomita 256 kolorowa grafika i doskonałe animacje tworzą wraz z autentyczną muzyką atmosferę, nie spotykaną w innych grach strategicznych. PC CD-ROM, 3.5"

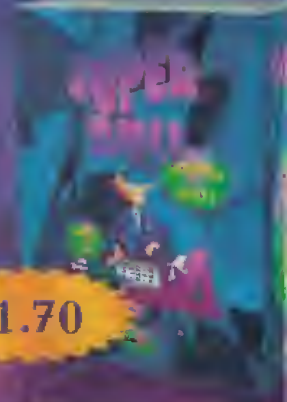
RED GHOST

Wspaniała gra strategiczna połączona z symulacją różnego rodzaju środków walki, takich jak helikopter wojskowy, czołg, wóz bojowy itp. Dowodzisz grupą specjalną, którą rekrutujesz spośród 18-tu typów charakterologicznych. Grafika stworzona przy użyciu stacji Silicon Graphics, gwarantuje doskonałą zabawę. PC CD-ROM

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

98.80

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM PLUS!



31.70

SUPER BULI

109.80

RED GHOST

MARKSOFT

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 66 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
tel. (0-22) 25-71-51
Czynne 7 dni w tygodniu 9^{00} – 17^{00}

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80
Czynne poniedziałek – piątek w godz. 9^{00} – 20^{00}
Sobota-Niedziela w godz. 10^{00} – 16^{00}

fragment naszej oferty

GRY:	
Allied General	145
Aliens	145
Battle Beast	139
Battles in Time	95
Battle Isle 3	169
Descent	129
Dr. Drago's Madcap Chase	129
Dungeon Master II	139
Frankenstein	159
Game Gun + Crime Patrol	189
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter	99
Mad Dog Mc Cree 2	69
McKenzie & Co.	125
MegaPak vol. 3	149
MegaPak vol. 4	139
Megarace	25
MegaTriPak	65
Mortal Kombat 3	179
NBA Jam	133
Nowy Teenagent	69
Perfect General 2	119
Skins Golf-Game	129
Space Pirates	99
Stonekeep	169
Titan's Legacy	95
Virtual Pool	159
War at Sea Collection	69
Warcraft 2	145
WWF WrestleMania	119
Zombie Dinos	99

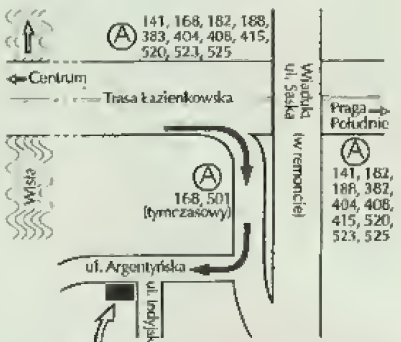
PROGRAMY UŻYTKOWE I EDUKACYJNE:	
American Concise Encyclopedia	99
DK: American Heritage Children Dict.	119
DK: Encyclopedia of Nature	159
DK: Encyclopedia of Science	159
DK: History of the World	159
DK: Incredible Stowaway!	119
DK: My First Incredible Dictionary	119
DK: P.B. Bear's Birthday Party	119
DK: Virtual Cat	119
DK: Virtual Bird	119
DK: The Ultimate Human Body	159
DK: The Way Things Work	159
DK: Ultimate Sex Guide	159
DK: World Reference Atlas	199
Encyklopedia Kosmosu	119
Euro Plus+ Professional Pack	490
Genius: Video English	115
MS Cinemania	155

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!
...Mc Kenzie & Co. 125
...WWF Wreslemania 119
...Ultimate Sex Guide 159

...wkrótce...
...Batman Forever
...D
...MegaPak 5
...Settlers 2
...Quake

Wyłączny dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES, QQP QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS, BLIZZARD ENTERTAINMENT, Blue Byte, Interplay

Autoryzowany dystrybutor

Interactive, DK Dorling Kindersley

Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT
WWF WRESTLEMANIA
MORTAL KOMBAT 3
BOOGERMAN
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96

SEGA MEGA DRIVE

COMIX ZONE
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96
PAGEMASTER
DEMOLITION MAN
BATMAN FOREVER
EARTHWORM JIM 2

GAME BOY

DONKEY KONG LAND
BATMAN FOREVER
JUDGE DREDD
ASTERIX & OBELIX
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
ALADDIN

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER2
SEGA RALLY
RAYMAN
VICTORY BOXING
VIRTUA COP
FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGOON

ATARI JAGUAR

POWER DRIVE
PITFALL
RAYMAN
I WAR
MISSILE COMMAND
SUPER CROSS 3D
ULTRA VORTEK

SONY PLAYSTATION

LONE SOLDIER
KRAZY IVAN
JUPITER STRIKE
TWISTED METAL
THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96
LOADED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA
" DISCOMP "
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA
e-mail: discomp@slip.net
TEL. 022 6690032 FAX. 022 245366

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW

PC 286,386,486 i Pentium

TYLKO W FIRMIE

MULTISERWIS

Pomożemy Ci pozbyć się kłopotów ze zbyt archaicznym sprzętem. Po co wymieniać cały komputer, płacąc za to kolosalne sumy, gdy możesz zmodernizować tylko kilka podzespołów.

Wymieniamy lub montujemy podzespoły:
płyty główne, pamięci, dyski twarde, karty graficzne, kontrolery, CD-ROM'y i karty muzyczne itp.
Na zakupione u nas części dajemy 12-miesięczną gwarancję.
Skupujemy używane części, także te pochodzące z wymiany. Nie musisz się martwić, co zrobić ze starymi podzespołami, zostawiamy Ci korzystne ceny!
A to wszystko bezpośrednio we wskazanym przez Ciebie miejscu na terenie CAŁEGO KRAJU zainstaluje nasz wykwalifikowany personel

OFERTA PROMOCYJNA:

Procesor AMD5x86 133/160Mhz+płyta główna PCI+8MB RAM - 1050zł
Procesor PENTIUM 75/90+płyta główna PCI+8MB RAM - 1400zł

w cenę wliczony jest transport oraz montaż w komputerze klienta

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA PODZESPOŁÓW DO KOMPUTERÓW PC I AMIGA

CD-ROM'y, karty muzyczne i graficzne, pamięci, stacje dysków, obudowy, myszy, joysticki i inne akcesoria

PROWADZIMY SKUP ORAZ SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW AMIGA ORAZ PC

zapewniamy serwis i półroczną gwarancję na używany sprzęt.

A500	450ZŁ	A600	550ZŁ	A1200	1200 ZŁ	CD32	500 ZŁ

PC 386DX40 od 800zł, PC486DX66 od 1000zł, PC 486dx100 od 1400zł
4MB RAM,SVGA 512KB,MULTI I/O,210MB HDD,3.5'FDD 1.44MB,M.TOWER,KLAWIATURA

Bardziej szczegółowe informacje uzyskasz dzwoniąc pod numer telefonu:
(0-22) 672 14 96 LUB (0-22) 36 88 11
PON-PT. GODZ. 11-18

** wszystkie ceny podane są bez podatku VAT 22%*

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Niskie ceny – łatwa decyzja!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ AGENT CZESIO	18.30
☐ ALFABET ŚMIERCI	39.00
☐ ALIEN BREED 3D A1200	113.00
☐ ALIEN TARGET	18.30
☐ ARNIE	13.40
☐ ARNIE 2	18.30
☐ BARBARIAN	9.76
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLINKY'S SCARY SCHOOL	18.30
☐ BMX SIMULATOR	9.76
☐ BODY BLGAL. A1200	79.50
☐ BOOT	9.50
☐ BRIDES OF DRACULA	21.90
☐ BRUTAL FOOTBALL A500	29.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BUNNY BRICKS	19.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	9.76
☐ CARNAGE	13.42
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ CLASSIC BOARD GAMES	18.30
☐ CO DO GROSZA	25.00
☐ COALA	67.80
☐ COLONIZATION	85.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
☐ CRYSTAL DRAGON	50.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CYBER KICK	18.30
☐ CYBERFORCE	29.50
☐ CYTADELA	39.00
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DEMON BLUE	17.00
☐ DESERT STRIKE	24.40
☐ DISCER	18.30
☐ DOC CROC'S ADVENTURE	13.42
☐ DOMINATOR Y AMIGA	30.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DUNGEON MASTER	18.30
☐ E-MOTION	9.76
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
☐ EPIC	24.00
☐ EXILE	48.80
☐ F-1 TORNADO	18.30
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ FEARS A1200	56.00
☐ FIST FIGHTER	13.42
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26.80
☐ FOOTBALL GLORY	39.00
☐ FOREST DUMB	21.00
☐ FRANKENSTEIN	13.42
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23.50
☐ FURRY OF THE FURRIES	52.40
☐ GAMEPACK (4 GRY)	54.00
☐ GATE 2 FREEDOM	29.50
☐ GENESIA	52.40
☐ GIEŁDA ŚWIATOWA	25.00
☐ GLOOM A1200	56.00
☐ GLOOM DELUXE	61.00
☐ HEIMDALL 2 A500	47.00
☐ HIGH SEAS TRAD. A1200	51.20
☐ HIPERSE. AN-POL,POL-AN	21.90
☐ HIRED GUNS	48.30
☐ ICE HOCKEY	13.42
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	9.76
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INFERIOR	19.52
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
☐ INTERNATIONAL SOCCER	18.30
☐ INTERNATIONAL TENNIS	13.42
☐ ISHAR 2 A500+, 600	37.00
☐ ISHAR 3 A500+, 600	41.00
☐ JAGUAR XJ220	24.00
☐ JAMES POND 3 A1200	30.00
☐ JANOSIK	9.76
☐ JURAJSKI SEN	21.00
☐ K-240	36.80
☐ KAJKO I KOKOSZ	37.00
☐ KARCIARZ	15.86
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGMAKER	48.00
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
☐ KRETACZ	14.00
☐ LAMBORGHINI	16.00
☐ LAST SOLDIER	14.00
☐ LEGENDS OF VALOUR	24.40
☐ LIGA POLSKA MANAGER	19.00
☐ LIGA POLSKA MANAGER'96	37.00
☐ LINKS - GOLF	18.30
☐ LOST IN MINE	30.00
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
☐ MANHUNTER 2 SAN FRISCO	24.40
☐ MEAN ARENAS	21.90
☐ MEGA BLAST	18.30
☐ MENTOR	35.00
☐ METAL KOMBAT	30.50
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MIECZE VALDGIRA	12.00
☐ MISJA HAROLDA	50.00
☐ MISTRZ POLSKI'96	39.00
☐ MONSTER A1200	18.30
☐ MORPH A1200	39.00
☐ MORTAL WEAPON	16.00
☐ MR TOMATO	20.00
☐ NEW WOF LEMM. A1200	48.80
☐ NOVAPAINT	36.00
☐ OKRĘTY	13.42
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSCAR A500	26.60
☐ OUT TO LUNCH A1200	29.20
☐ OVERKILL A1200	29.20
☐ PECHOWY PREZENT	29.50
☐ PINBALL ILLUSIONS A1200	54.00
☐ PINOMANIA	9.50
☐ PISARZ 3.0	48.60
☐ POLE WALKI	21.00
☐ POLTERGEIST	26.00
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ PRAWO KRWI A1200	33.00
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26.00
☐ PROJECT X	39.00
☐ RALLCHA500+,600,1200	42.00
☐ RED BARON	48.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ ROAD RASH	18.30
☐ ROADKILL A1200	32.90
☐ ROBINS. REQ.A500+,600	52.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	16.00
☐ ROOSTER 2	18.00
☐ SABRE TEAM A500	36.00
☐ SEN	18.30
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	84.00
☐ SHADOW FIGHTER	48.00
☐ SHAQ FU	69.00
☐ SINK OR SWIM	18.30
☐ SKARB TEMPLARIUSZY	24.00
☐ SKAUT KWATERMISTRZ	24.00
☐ SKELETON KREW A1200	39.50
☐ SKI SYMULATOR	9.76
☐ SKY HIGH STUNTMAN	9.50
☐ SOCCER KID A500	41.00
☐ SOCCER KID A1200	47.00
☐ SOCCER STARS '96	87.00
☐ SOCCER SUP. A500+,600	69.50
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	22.00
☐ SPERIS LEGACY	104.00
☐ STREET FIGHTER	9.76
☐ STREET HASSLE	9.50
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUPER SKIDM. A+A1200	39.00
☐ SUPER TENNIS CHAMPS	48.00
☐ SURF NINJAS A1200	28.00
☐ TAEKWONDO MAS. A1200	27.00
☐ TAG TEAM WRESTLING	13.42
☐ TEO	15.86
☐ THE GAMES	24.00
☐ TITANIC BLINKY	18.30
☐ TORNADO A500	54.90
☐ TOTAL CARNAGE A1200	21.90
☐ TRANSARCTICA	30.00
☐ TRANSARCTICA A1200	30.00
☐ TRAPS & TREASURES	23.50
☐ TROLLS A500	23.10
☐ UBEK A1200	20.00
☐ UFO;EN.UNKN. A1200	48.80
☐ UNIVERSAL WARRIOR	18.30
☐ UNIVERSE	47.00
☐ URIDIUM 2 A+A1200	39.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VABANK	13.42
☐ VICKY	13.42
☐ VITAL LIGHT	29.50
☐ WHIZZ A500	31.70
☐ WILD CUP SOCCER	30.50
☐ WILD WEST	13.42
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WISIELEC	19.50
☐ WIZKID	24.00
☐ WOLFCHILD	19.00
☐ WORLD CUP YEAR 94	76.80
☐ WORLD RUGBY MANAGER	9.76
☐ WORMS	98.00
☐ XENON 2	9.76
☐ XTREME RACING A1200	59.00
☐ ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	26.00
☐ ZAKLĘTA WYSPA	26.00
☐ ZOMBIE	12.20
☐ ZOOL	36.60
☐ ZOOL 2 A1200	43.30

CD32

	zł, gr
☐ FEARS	71.00
☐ OVERKILL+LUNAR-C	25.00
☐ ALFREDCHICKEN	25.00
☐ KID CHAOS	39.00
☐ GUARDIAN	45.00
☐ GLOOM	71.00
☐ NICROCOSM	90.00
☐ FIRE & ICE	45.00
☐ PREMIERE	16.00
☐ DRAGONSTONE	50.00
☐ DANGEROUS STREETS	48.00
☐ CHAOS ENGINE	45.00
☐ BIG 6	61.00
☐ ARCADE POOL	52.40
☐ ALL TERRAIN RACING	74.00
☐ ALIEN BREED 3D	117.00
☐ FLY HARDER	50.00
☐ UNIVERSE	62.00
☐ ULTIMBODY BL.+PROJ. X	48.80
☐ SPERIS LEGACY	109.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	61.00
☐ WORMS	110.00
☐ GLOOM 2	71.00
☐ KINGPIN	51.00
☐ VITAL LIGHT	24.00
☐ ROACKILL	50.00
☐ TROLLS	46.00
☐ SUPER STARDUST	73.00
☐ SUPER SKIDMARKS	86.00
☐ SUMMER OLYMPIX	46.00
☐ ROTOR SUPERSTARS	76.00
☐ SKELETON KREW	39.00
☐ SENSIBLE SOCCER	42.70
☐ WHIZZ	58.00

Największy wybór oprogramowania

w Polsce południowo-wschodniej

ATARI, C-64
IBM, AMIGA
(RÓWNIEŻ CD-ROM)

„KARPATY"

SALON KOMPUTEROWY
38-200 JASŁO
ul. RYNEK 14
Tel. (0-136) 628-16

PRZY ZAKUPIE KOMPUTERA ZNIŻKA NA OPROGRAMOWANIE

Ponadto oferujemy:

Komputery ADAX, akcesoria multimedialne, materiały eksploatacyjne.
Wymieniamy części w komputerach, aby Twój PeCet był jeszcze lepszy i szybszy.

Sprzedajemy oprogramowanie już od trzech lat.

Zaufaj naszemu doświadczeniu

Już nadeszła nowa era!
Super gry bez komputera!

SONY® Play Station®

w

Częstochowie

Al. NMP 1 (na rogu)
Tel.: (0-34) 65-11-25

UWAGA!

Tworzymy Ogólnopolski Klub Użytkowników
PLAY STATION

KUP KONSOLĘ! ZYSKAJ PRZYJACIÓŁ!

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Niskie ceny – łatwa decyzja!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

	zł, gr
☐ 3 LOGIC GAMES	20.70
☐ 7 DNI 7 NOCY	39.00
☐ ARNIE 2	24.40
☐ BASTION	50.00
☐ BATMAN RETURNS	48.00
☐ BRUTAL FOOTBALL	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BULLY'S SPORTING DARTS	15.60
☐ BUREAU 13	48.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ CAMPAIGN 2	98.50
☐ CAR & DRIVER	30.50
☐ CARNAGE	13.40
☐ COLONIZATION PL	84.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CUCKOO ZOO PL	48.80
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DAWN PATROL	97.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DREAMWEB	58.80
☐ DUNGEON MASTER	24.40
☐ ELECTROBODY	30.50
☐ EPIC	27.00
☐ EPIC PINBALL 3	30.50
☐ EVASIVE ACTION	46.80
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	72.00
☐ FOOTBALL GLORY	50.00
☐ FRANKENSTEIN	30.50
☐ FURY OF THE FURRIES	52.40
☐ GENESIA	50.00
☐ GRAND PRIX UNLIMITED	29.50
☐ GUILTY	48.00
☐ HARPOON 2	48.00
☐ HEIMDALL 2	47.00
☐ HIGH SEAS TRADER	56.00
☐ HIRED GUNS	36.60
☐ HUMANS 2	38.60
☐ IMPERIUM GALACTICA	19.50
☐ INTERNATIONAL ATHLETICS	13.40
☐ INTERNATIONAL SOCCER	19.50
☐ INTERNATIONAL TENNIS	13.40
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	44.00
☐ JANOSIK	11.50
☐ JAZZ JACK RABBIT	36.60
☐ JAZZ JACK RABBIT 2	36.60
☐ KA-50 HOKUM	48.00
☐ KAJKO I KOKOSZ	45.00
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KLIK & PLAY	84.00
☐ KOSMOS	35.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LANDS OF LORE	48.80
☐ LEGEND OF VALOUR	24.40
☐ LEISURE SUIT LARRY 6	48.60
☐ LIGA POLSKA MANAGER '95	37.00
☐ LINKS - GOLF	18.30
☐ LITIL DIVIL	89.50
☐ LORDS OF THE REALMS	61.00
☐ MANAGER PIŁKARSKI	18.50
☐ MEGA BLAST	23.50
☐ MIDNIGHT PUZZLE	35.30
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MISJA HAROLDA	49.00
☐ NASCAR RACING	73.00
☐ NOMAD	48.60
☐ ONE MUST FALL 2097	60.00
☐ OPERATION COMBAT 2	23.50
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSADNICY	26.80
☐ OVERDRIVE	59.70
☐ PATRIOT	40.00
☐ PIOTRKÓW 1939	42.00
☐ POLANIE	55.00
☐ POLICE QUEST 1	30.50
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ QUARANTINE	48.60
☐ QUEST FOR GLORY 1	30.50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
☐ RAMON'S SPELL	35.00
☐ RETRIBUTION	56.10
☐ RETURN OF THE PHANTOM	48.80
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROBBO	30.50
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
☐ ROOSTER	29.50
☐ SABRE TEAM	40.00
☐ SHADOWCASTER	48.60
☐ SKAUT KWATERMASTER	36.00
☐ SOLTYS	34.00
☐ SOCCER KID	45.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	68.50
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPY MASTER	23.50
☐ STAR CRUSADER	48.60
☐ STORM MASTER	29.00
☐ TAJEMNICA STATUETKI	24.40
☐ TASK FORCE	48.60
☐ TEENAGENT	47.00
☐ THE GAMES	24.00
☐ TORNADO	57.30
☐ TRANSPORT TYCOON	48.00
☐ TROLLS	25.60
☐ TYRIAN	36.00
☐ UFO:ENEMY UNKNOWN	48.80
☐ UNCOVER IT	23.50
☐ UNIVERSE	47.00
☐ VINYL BOGINI Z MARSA	29.00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WORLD CUP YEAR 94	89.00
☐ X-COM:TERROR Z GŁĘB.PL	84.00
☐ ZOOL	36.60
☐ ZOOL 2	48.30

PC CD-ROM

	zł, gr
☐ 4A NETWORK$	122.00
☐ ACTION SOCCER	72.00
☐ ACTUA SOCCER	110.00
☐ ALIENS	138.00
☐ ALLIED GENERAL	132.00
☐ ALONE IN THE DARK 1	43.00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73.00
☐ ASTERIX-CAESAR'S CHALL	130.00
☐ BATTLE ISLE 3	155.00
☐ BLOODWINGS	48.80
☐ BRAIN DEAD 13	109.60
☐ BRETT HULL HOCKEY 95	99.90
☐ BUREAU 13	48.80
☐ BURIED INTIME	149.00
☐ CAESAR 2	129.00
☐ CAPITALISM	115.00
☐ CHAOS ENGINE	89.90
☐ CHRONOMASTER	148.00
☐ COMANCHE VS WEREWOLF	116.00
☐ COMBAT AIR PATROL	67.00
☐ CRUSADER - NO REMORSE	127.00
☐ CYBERMAGE	129.00
☐ DAGGER'S RAGE	100.00
☐ DIG	143.00
☐ DRAGON LORE	48.00
☐ DRUID	140.00
☐ ENCORE (3 GRY)	36.00
☐ ENDORFUN	99.00
☐ EUROFIGHTER 2000-TFX 2	165.00
☐ EXPECT-NO MERCY	153.00
☐ EXTREME PINBALL	104.00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
☐ FOOTBALL LIMITED	184.00
☐ FRANKENSTEIN	151.00
☐ GABRIEL KNIGHT 2	153.00
☐ GENIUS	107.00
☐ GRAND PRIX MANAGER	127.00
☐ GREAT NAVAL BATTLES 4	161.00
☐ GUILTY	48.00
☐ HELLFIRE ZONE	93.00
☐ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
☐ HEXEN	170.00
☐ HI-OCTANE	44.00
☐ INTERNATIONAL TENNIS OPEN	136.00
☐ JOHNNY BAZOOKATONE	103.00
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KOSHAN CONSPIRACY	68.00
☐ LAST BOUNTY HUNTER	93.00
☐ LION	141.00
☐ MACHIAVELLI-KSIĄŻĘ PL	105.00
☐ MAD DOG MCCREE 2	69.00
☐ MARCO POLO	134.00
☐ MCKENZIE & CO	119.00
☐ MEGA TRIPACK V.3	60.00
☐ MILLENNIA	93.00
☐ MORTAL KOMBAT 3	169.00
☐ NAVY STRIKE	104.00
☐ NBA JAM	116.00
☐ NHL HOCKEY'95	48.00
☐ NOWY TEENAGENT	60.00
☐ PHANTASMAGORIA	153.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	76.00
☐ PINBALL WORLD	76.00
☐ PITFALL	112.00
☐ POWER HOME	76.00
☐ PRIMAL RAGE	116.00
☐ PRISONER OF ICE	122.00
☐ PRIVATEER	48.00
☐ PRO PINBALL THE WEB	95.00
☐ PSYCHIC DETECTIVE	134.00
☐ PYROTECHNICA	56.00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	67.10
☐ RAVENPROJECT	144.00
☐ REBEL ASSAULT 2	165.00
☐ RED GHOST	105.00
☐ RETRIBUTION	56.00
☐ RIDDLE OF MASTER LU	136.00
☐ ROAD WARRIOR	105.00
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	118.00
☐ SHELL SHOCK	146.00
☐ SHIVERS	129.00
☐ SILENT STEEL	174.00
☐ SLIPSTREAM 5000	82.00
☐ SOCCER STARS'96	104.00
☐ STAR CRUSADER	48.80
☐ STAR RANGERS	122.00
☐ STONEKEEP	153.00
☐ STRIP POKER PRO	129.00
☐ SU-27 FLANKER	160.00
☐ SUPER MEMO MULTI	161.00
☐ TEKWAR	138.00
☐ TERMINAL VELOCITY	99.00
☐ THE BITMAP COMPILATION	89.90
☐ THEXDER	79.00
☐ THUNDERHAWK 2	150.00
☐ THUNDERSCAPE	142.00
☐ TIME GATE-KNIGHT CHASE	129.00
☐ TORIN'S PASSAGE	134.00
☐ TORNADO	61.00
☐ UNIVERSE	47.00
☐ US NAVY FIGHTERS	99.00
☐ VORTEX	99.90
☐ WALLS OF ROME	51.00
☐ WARCRAFT 2	136.00
☐ WARHAMMER	157.00
☐ WETLANDS	138.00
☐ WING COMMANDER ARMADA	48.00
☐ WING COMMANDER IV	153.00
☐ WINGS OF GLORY	48.80
☐ WITCHAVEN	136.00
☐ WOLFPACK	48.80
☐ WORLD CUP YEAR'94 (4GRY)	91.00
☐ WORMS	132.00
☐ ZOOL	46.90
☐ ZOOL 2	50.00

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
– Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.
– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Wing Commander 4	171,-
EuroFighter 2000	171,-
WWF Wrestlemania	115,-
NBA Live 96	121,-
Rebel Assault 2	171,-
Johnny Bazookatone	109,-
Gabriel Knight 2	159,-

OFERTA MIESIĄCA

The Dig + Beneath the Steel Sky tylko 149,-
(dwie płyty w cenie jednej!)

MegaTriPak + Warriors tylko 65,-
(cztery płyty w cenie trzech!)

Wkrótce w sprzedaży po najniższej cenie w kraju:

MEGAPAK 5 tel.

MegaPak 5 to zestaw 10 płyt CD-ROM: Primal Rage, Terminal Velocity, FX Fighter, Warlords II Deluxe, Flight Unlimited, Pool Champion, Pinball Fantasy Deluxe, Jagged Alliance, Great Naval Battles IV, Entomorph.

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
koszt przesyłki wliczony w cenę programu
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła k/Warszawy
tel/fax (0-22) 773 19 82
tel. (0-90) 29 71 65

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

	Ceny w zł
IBM PC	
7 dni 7 nocy	39,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Kajko i Kokosz	48,00
Kingmaker	24,00
Kick and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Mineger Piłkarski	20,00
Prawo Krwi	35,00
Teenagent	47,00
Transport Tycon	41,00
Ufo: Enemy Unknow	36,00
Vinyl - Bogini z Marsa	26,00
Worms	110,00
IBM PC-CD ROM	
Actua Soccer	119,00
Apache	119,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	153,00
Caesar II	130,00
Capitalism	122,00
Chronomaster	148,00
Cyber Speed	149,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader No Remorse	130,00
Cybermage	130,00
Day Dark Forces	69,00
Destruction Derby	tel.
Euro Fighter 2000	183,00
Expert No Mercy	153,00
Extreme Pinball	105,00
Fifa Socer 96	130,00
Football Lanstad	165,00
Game Gun +Chime Patrol	163,00
Genius	119,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battles IV	162,00
Heros of Might and Magic	155,00
Hexen	173,00
Johny Bazookatone	119,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Lion	142,00
Marco Polo	134,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
MegaTriPack	65,00
Mortal Kombat III	173,00
NBA Jem	130,00
NBA Live '95	tel.
Need for Speed	130,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Pinball Illusion	77,00
Pinball World	77,00
Pocahontes Animated Story Book	214,00
Power House	76,00
Pro Pinball	97,00
Rebel Assault II	183,00
Red Ghost	106,00
Shivers	130,00
Screamer	130,00
Sea Legends	153,00
Sensible World of Soccer	119,00
Shockwave Assault	130,00
Silent Steel	179,00
Soccer Stars '96	105,00
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	154,00
Strip Poker Pro	130,00
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
The Dig	154,00
Warchammer	163,00
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV	181,00
Witchaven	145,00
World Atlas	199,00
Worms	133,00
IBM PC-programy użytkowe	
MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	306,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	646,00
Word PL for Windows '95 3,5"	652,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	646,00
Excel PL for Windows '95	652,00
Office 4.2 PL for Windows	1268,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00
AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Harold's Mission	50,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Odyssey	47,00
Prawo Krwi	35,00
Skarb Templariuszy	24,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Meme PL - CD RDM	78,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00
Xtreme Racing (A1200)	59,00
CD-32	
Alien Breed 3D	117,00
Dragonstone	50,00
Fears	71,00
Gloom II	71,00
Microcosm	97,00
Pirates Gold	113,00
Roadkill	50,00
Shadow Fighter	123,00
Super Meme PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Syndicate & Alfred Chicken	167,00
Universe	48,00
Wild Cup Soccer	39,00
Worms	110,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Toshinden, Schockwave Assault, Destruction Derby, Rayman, Discworld, Tekken, Mortal Kombat III, Doom, Ridge Racer Wipe Out, Novastorm, Warhawk i wiele innych ..

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).

W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE * PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ * SZCZEGÓŁOWY KATALOG Z WYMAGANIAMI SPRZĘTOWYMI I OPISAMI GIER WYSYŁAMY PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM I ADRESEM NA WYMIENIONY TYP KOMPUTERA. PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH DO CEN NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY PRZESYŁKI * NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW * ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00
PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS	*ekonomiczna, hit!*	128.00
ACTUA SOCCER	*piłka nożna*	122.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	97.00
ANVIL OF DAWN	*role playing*	Tel.
ASTERIX	*planszowo-przygodowa*	135.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	152.00
CAESAR II	*strategiczna*	134.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	135.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	152.00
COMANCHE vs WERWOLF	*symulacja*	122.00
COMBAT AIR PATROL	*symulacyjna*	67.00
CRUSADER – NO REMORSE		134.00
CYBERMAGE	*strzelanina 3D*	134.00
DEADALUS ENCOUNTER	*film*	134.00
DUKE NUKEM 3D	*super!!!*	Tel.
DUNGEON MASTER 2	*role playing*	139.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	36.00
EUROFIGHTER 2000	*symulacja*	189.00
EXTREME PINBALL	*flipper*	109.00
FADE TO BLACK	*przygodowa*	134.00
FIFA SOCCER '96	*piłka nożna*	134.00
FIGHTER WING	*symulacyjna*	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	90.00
FOOTBALL LTD	*manager piłkarski*	170.00
GABRIEL KNIGHT 2	*przygod./horror*	170.00
GUILTY	*przygodowa*	48.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HELL	*przygodowa-cyberpunk*	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	*strat.*	146.00
HI-OCTANE	*zręcznościowa*	48.00
INFERNO	*symulacja kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, koszulka*	115.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN		136.00
JOHNNY BAZOOKATONE	*zręczn.*	119.00
KASPAROW/BRIDGE	*szachy+bridge*	48.00
KLIK & PLAY	*(PL) do robienia gier*	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	73.00
LAST BOUNTY HUNTER	*film-western*	99.00
LION	*... zostałeś lwem!*	146.00
LOST EDEN	*przygodowa*	134.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ	*wersja PL*	109.00
MAD DOG II	*film-western*	69.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	134.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	136.00
MEGA RACE	*wyścigi*	25.00
MORTAL KOMBAT 3	*bijatyka, hit*	179.00
NEED FOR SPEED	*samochody, hit!*	134.00
NHL HOCKEY	*sportowa*	48.00
NOWY TEENAGENT	*polska przygoda*	69.00
PHANTASMAGORIA	*horror-przyg.*	164.00
PITFALL	*zrćzn. Win'95*	112.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit!*	128.00
PRIVATEER	*kosmiczna*	48.00
REBEL ASSAULT II	*zręczn. 2 CD*	189.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przygod.*	146.00
ROAD WARRIOR-QUARANTINE II		109.00
SCOTTISH OPEN	*wirtualny golf*	70.00
SEA LEGENDS	*piraci, handel, przyg.*	158.00
SILENT STEEL	*4CD, przygodowa*	183.00
SLIPSTREAM 5000	*strzelanina*	85.00
STONEKEEP	*role playing*	169.00
STRIP POKER PRO	*hazard/film od 18*	135.00
TEKWAR	*przygodowa 3D*	146.00
TEMPEST 2000	*super strzelanina*	128.00
TERMINAL VELOCITY	*strzel. 3-D*	134.00
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG	*rysunkowa, przygodowa*	158.00
THE LAST DYNASTY	*przygodowa*	146.00
THUNDERHAWK 2	*symulacja*	158.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE		136.00
TOUCHE (PL)	*przygoda muszkieterów*	Tel.
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
WARCRAFT 2	*rpg, startegia*	145.00
WETLANDS	*super strzelanina*	146.00
WING COMMANDER II	*kosmiczna*	48.00
WITCHAVEN	*zręcznościowa 3-D*	146.00
WORMS	*rewelacyjna strategia*	146.00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	*przygodowa*	39.00
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO	*edytor*	10.00/36.50
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	52.00
BOC	*układanka z TV*	9.50
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRAIN FODDER	*edukacyjny 5-D*	29.50
BUNNY BRICK	*arkanoid A600/A1200*	19.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CO DO GROSZA	*monopoly*	26.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
CYBERFORCE	*przygodowa*	29.50
CYTADELA	*strzelanina 3-D*	39.50
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	21.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	34.00
DRAGONSTONE	*przygodowa-rpg*	50.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	34.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	24.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	Tel.
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	39.00
FRANKO	*bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	29.50
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
ISHAR 3	*role playing*	42.00
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	30.00
JANOSIK	*platformowa*	10.00
JURAJSKI SEN	*platformowa*	21.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
KWIK SNAX	*zręczn.-logiczna*	14.00
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MISTRZ POLSKI 96	*manger piłkarski*	Tel.
MORPH	*A1200, platformowa*	39.00
MORTAL WEAPON	*strzelanina*	16.00
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	29.50
PINBALL ILLUSIONS	*flipper, A1200*	54.00
PINKIE	*platformowa*	30.00
PIMOMANIA	*logiczna*	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE	*maszynopisanie*	27.00
POLE WALKI	*strategiczna*	21.00
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodowa*	29.50
*PRAWO KRWI	*nawalanka A600/A1200*	36.00
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3-D*	26.00
RED BARON	*symulacja - I wojna*	48.00
*ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	52.00
ROCKSTAR	*manager gwiazdy rocka*	Tel.
ROOSTER 1, 2	*zręcznościowa*	14.00/16.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	36.00
SHADOW FIGHTER	*nawalanka*	48.00
SHAQ-FU	*nawalanka*	60.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygodowa*	24.00
SKY HIGH STUNTMAN	*strzelanina*	9.50
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	39.50
*SOCCER KID	*zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	24.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.50
STREET HASSLE	*nawalanka*	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER		Tel.
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	28.00
TEENAGENT	*A1200 przygodowa*	49.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
TRANSARCTICA	*strateg. A600/A1200*	30.00
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	29.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	29.50
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	39.50
WIZKID	*platformowa*	24.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00
WORMS	*strategiczna*	103.00
XTREME RACING	*samoch., A1200*	61.00
ZOOL2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE		55.00

** program posiada specjalną wersję dla A1200*

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	40.00
BASTION	*strategiczna*	50.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS	*zręcznościowa*	48.00
BRIDGE CHALLENGE	*karciana*	103.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRZDĄC	*4 gry dla dzieci*	25.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CANNON FODER 2	*strzelanina*	48.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	27.00
F-19	*symulator*	18.00
FIELDS OF GLORY	*strategiczna*	48.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	75.00
FLIPPER (PL)	*pinball*	36.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	51.00
FRONT LINES	*strategiczna*	58.00
GUILTY	*przygodowa*	48.00
HARPOON 2	*strategiczna*	48.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
IMPERIUM GALACTICA	*strategiczna*	19.50
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	115.00
ISHAR 3	*role playing*	45.00
JANOSIK	*zręcznościowa*	11.00
JAZZ JACK RABBIT 1/2	*zręczn.*	36.00
KA-50 HOKUM	*symulacyjna*	48.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	49.50
KINGMAKER	*strategiczna*	48.00
KOSMOS	*ekonomiczno-strategiczna*	36.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	39.00
LOW BLOW	*boks*	29.50
MEGA BLAST	*strzelanina*	23.50
NASCAR RACING	*wyścigi auto*	73.00
OPERATION COMBAT 2	*strategiczna*	23.50
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW	*strategiczna*	42.00
POLANIE	*strategiczna*	55.00
PRAWO KRWI	*nawalanka*	36.00
RAMON'S SPELL	*przygodowa*	36.00
ROBBO (PL)	*zręcznościowa*	29.00
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	57.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI		18.50
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	39.50
SCOTTISH OPEN	*wirtualny golf*	57.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygod.*	36.00
SOCCER KID	*zręcznościowa*	46.00
SOŁTYS	*przygodowa*	36.00
SPY MASTER	*przygodowa*	23.50
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES		50.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.50
ŚWIRUS	*przygodowa, WINDOWS*	40.00
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	49.00
TFX	*symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
TRANSPORT TYCOON	*strategiczna*	48.00
TYRIAN	*strzelanina*	36.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		30.00
WORMS	*strategiczna*	115.00
X-COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D	*"Doom", hit!*	120.00
CHUCK ROCK	*platformowa*	18.00
DRAGONSTONE	*przygodowa*	39.00
FLY HARDER	*strzelanina*	39.00
GLOOM	*strzelanina 3-D*	73.00
KID CHAOS	*platformowa*	39.00
MICROCOSM	*strzelanina*	90.00
OVERKILL/LUNAR	*2 gry tręczn.*	29.00
PINBALL ILUSIONS	*flipper*	61.00
PREMIERE	*platformowa*	16.00
SKELETON KREW	*strzelanina*	39.00
SPERIS LEGACY	*rola playing*	109.00
UNIVERSE	*przygodowa*	62.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	24.00
WORMS	*strategiczna*	115.00

COMMODORE 64

BISMARCK	*strategiczna*	7.00
DROID	*strzelanina*	7.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	7.00
FOOTBALL MANAGER 3	*manager*	9.50
GWIEZDNY MANAGER	*manager*	7.00
KACPER	*platformowa*	7.00
KOLONY	*strategiczna*	7.00
KRAKOUT	*zręcznościowa*	7.00
LINGOS	*3 gry logiczne*	8.50
MANAGER PIŁKARSKI	*manager*	7.00
MONSTRUM	*platformowa*	7.00
NAJEMNIK I i II	*zręcznościowe*	7.00
ROCKSTAR	*2 kasety, manager*	8.50
SKY HIGH STUNTMAN	*zręcznościowa*	7.00
SPITFIRE 40	*symulator*	7.00
WŁADCA	*strategiczna*	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI	*przygodowa*	7.00
ZAMCZYSKO	*przygodowa*	8.50

ATARI XE

5x5	*taletumlej*	7.00
AROUND THE PLANET	*przygodowa*	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	*przygodowa*	7.00
CENTURION	*strategiczna*	7.00
CRYPTS OF EGYPT	*zręcznościowa*	7.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	7.00
INNY ŚWIAT	*rola playing*	7.00
KSIĄŻĘ	*strategiczna*	7.00
NAJEMNIK 1 § 2	*zręcznościowa*	7.00
PHANTOM	*przygodowa*	7.00
PIŁKARSKI POKER	*manager*	7.00
PYRAMID	*platformowa*	7.00
ROCKMAN	*zręcznościowa*	7.00
STARBALL	*zręcznościowa*	7.00
WŁADCA	*strategiczna*	7.00

JAGUAR

ALIENS VS PREDATOR	*super!*	240.00
FLASHBACK	*przygodowa*	210.00
HOVER STRIKE CD	*strzelanina*	210.00
KASUMI NINJA	*nawalanka*	130.00
PITFALL	*platformowa*	210.00
SUPER BURNOUT	*motory*	210.00
ULTRA VORTEK	*nawalanka*	240.00
VALIDSERE	*sporty zimowe*	210.00
WHITE MAN CANT JUMP	*koszykówka*	180.00

JAGUAR™
64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

845.- zł
Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

SUPER OFERTA
wiele nowych programów, a także:
NOWA SUPER CENA 545.00
CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER
ZA JEDYNE 595.00 zł
GRY OD 90.00 zł DO 240.00 zł
WKRÓTCE NOWOŚCI
JAGLINK, MEMORY TRACKCART

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32
AMIGA CDTV , A570

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK VOL 3	10CD	146 zł
10 PAK VOL 4	10CD	160 zł
A4 NETWORK	B,P	128 zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134 zł
ACTION SOCCER	B,P	76 zł
ACTUA SOCCER	B,P	122 zł
AL UNSER JR. ARCADE RACING	B	79 zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145 zł
ALONE IN THE DARK	B,P	44 zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
APACHE	B	160 zł
ASTERIX	B,P	135 zł
BATTLE BEAST	B	139 zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169 zł
BC RACER	B,P	61 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BIZNES (TRANSPORT TYC.,THEME PARK)	2CD,B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	49 zł
BRAIN DEAD	B,P	110 zł
BUREAU 13	B,P	65 zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 zł
CAESAR II	B,P	134 zł
CAPITALISM	B,P	122 zł
COMANCHE	B,P	61 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYBERIA	B	99 zł
CYBERMAGE	B,P	134 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł
DAGGER'S RAGE	B	105 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DIG	B,P	159 zł
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	55 zł
DRAGON LORE	2CD,B	60 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	188 zł
EXTREME PINBALL	B,P	110 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	B,P	98 zł
FIFA 96	B,P	134 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	81 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FRANKENSTEIN	B,P	159 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
GABRIEL KNIGHT	6CD,B,P	170 zł
GAME GUN	B,P	169 zł
GP MANAGER	B,P	134 zł
GUILTY	B,P	65 zł

IBM PC wybrane tytuły:

HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98 zł
HEXEN	B	179 zł
HI-OCTANE	B,P	49 zł
JAGGED ALLIANCE	B	179 zł
KING'S QUEST VII	B,P	98 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 zł
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MARCO POLO	B,P	136 zł
MC KENZIE & CO	5CD,B	125 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139 zł
MEGA PACK 5	11CD,B	150 zł
MEGARACE	B	46 zł
MEGATRIPAK	3CD,B	65 zł
MILLENNIA	B,P	98 zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 zł
NBA 96 LIVE	B,P	134 zł
NBA JAM	B,P	133 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NOCTROPOLIS	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PRISONER OF ICE	B,P	125 zł
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99 zł
PSYCHIC DETECTIVE	B,P	134 zł
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
QUANTUM GATE		30 zł
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	169 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		79 zł
RIDDLE OF MASTER LU	B,P	145 zł
ROAD WARRIOR	B,P	110 zł
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SCREAMER	B,P	134 zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł
SHIVERS	B,P	134 zł
SHOCKWAVE	B,P	134 zł
SILENT STEEL	4CD,B	183 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SOCCER STARS'96	B,P	110 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STAR TREK	B,P	158 zł
STONEKEEP	B,P	169 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B,P	97 zł
SYMULATORY		

IBM PC wybrane tytuły:

(1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110 zł
TEENAGENT (wersja PL)	B,P	69 zł
TEKWAR	B,P	145 zł
TERMINAL VELOCITY	B,P	136 zł
THE DAY OF DARK FORCES	B	67 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
THUNDERHAWK II	B,P	158 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136 zł
TORINS PASSAGE	B,P	134 zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WAR AT SEA COLLECTION	B	69 zł
WARCRAFT 2	B,P	145 zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122 zł
WETLANDS	B,P	145 zł
WHIZZ	B,P	39 zł
WHO SHOT JOHNNY ROCK	B,P	65 zł
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	169 zł
WITCHAVEN	B,P	145 zł
WOLFPACK	B,P	81 zł
WOODRUFF	B,P	98 zł
WWF WRESTLEMANIA	B	119 zł

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

karta BIAŁA 5 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **200 zł**

karta SREBRNA 10 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **400 zł**

karta ZŁOTA 15 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **600 zł**

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot. WSZYSTKIE POJEDYNCZE ZAKUPY SĄ SUMOWANE.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca,
- materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-250 tytułów CD ROM PC Shareware
-50 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.:

3D ATLAS (wersja PL)	B,P	146
AMERICAN CONCISE ENCYKL.		70
ANIMALS ZOO DOS		46
ATLAS OF EUROPE	B,P	91
AUTO ALMANAC 1996	B	80
COMPTON'S 96		79
GROLIER ENCYKLOP. '96		69
NAPOLEON	B,P	99
OCEAN BELOW	B	51
SUPER MEMO 7.4	P	125
SUPER MEMO 7.5	P	170
SYRACUSE LAN.SYS.ENG. WITH VOICE REC	B,P	99
WEBSTER CONCISE ENCYKL.		70

I WIELE INNYCH ...

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BATTLETOADS		25 zł
BEAVERS		60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
BRUTAL FOODBALL	P	46 zł
BRUTAL PAWS OF FURY	B	98 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
DIGENERATION		25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		60 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
EXILE	B	68 zł
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER		51 zł
GLOOM	P	73 zł
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.		50 zł
GUARDIAN		46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	68 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID CHAOS	B	58 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LAMBORGHINI		40 zł
LAST NINJA 3		50 zł
LEMMINGS	B	80 zł
LIBERATION		60 zł
LITIL DIVIL	B	126 zł
MANCHESTER UNITED	B	83 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS		50 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MORPH		31 zł
MYTH		60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PINBALL ILLUSION	B	81 zł
PIRATES GOLD		115 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT X/ULT. BODY BLOWS	P	51 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SKELETON KREW	P	62 zł
SPERIS LEGACY	B,P	110 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER LEAGUE MANAGER	B	58 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SURF NINJAS		46 zł
THE CHAOS ENGINE		25 zł
THE CLUE		126 zł
TOTAL CARNAGE		44 zł
TROLLS		46 zł
UNIVERSE	P	62 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WHIZZ	B,P	68 zł
WILD CUP SOCCER	B	50 zł
WING COMMANDER		60 zł
WORMS	B,P	116 zł
ZOOL 2		68 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		86 zł
AMIGA TOOLS 3		85 zł
AMINET 10		50 zł
AMINET 7		50 zł
AMINET 8		50 zł
AMINET 9		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
AMOC CD PD 2		120 zł
BCI NET 2		49 zł
C64 SENSATION		86 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
CDPD PL	P	50 zł
DŹWIĘKI I MODUŁY		50 zł
GAMERS DELIGHT		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		6 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT		70 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117 zł
SCENA PL	P	50 zł
SPECY 2		104 zł

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

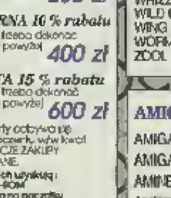
ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114 lub 24
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY



DH JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew. 114

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z Vat	Hurt bez Vat
3D Duke Nukem	TEL.	TEL.
7th Guest	59,90	39,92
11th Hours	159,90	123,22
Aces of the Deep	119,90	79,90
Buried in Time	159,90	123,22
Chaos Control	129,90	73,24
Command & Conquer	144,90	93,56
Creature Shock	119,90	79,90
Crusader	133,00	86,64
Cyberwar	144,90	99,90
Cyberia 2	TEL.	TEL.
Dark Force	139,90	93,23
Dungeon Keeper	TEL.	TEL.
Earthworm Jim	159,90	106,55
Ecstatica	72,90	47,04
EF 2000 (TFX 2)	169,90	113,22
Fantasy General	TEL.	TEL.
Fifa Int. Soccer 96'	133,90	86,64
Full Throttle	123,90	82,64
Gabriel Knight	73,90	46,72
Gabriel Knight II	169,90	113,16
Hell	79,90	53,25
I have no mouth, and I ...	169,90	113,22
Indy Car Race II	149,90	99,22
Inferno	69,90	39,69
Ishar 3	89,90	60,04
King Quest VII	97,90	66,24
Legend of Kyrandia 3	159,90	105,96
Lion King Act. Center	159,90	105,96
LucasArtsArchive (6 płyt)	149,90	99,89
Mad Dog I	69,90	47,57
Mad Dog 2	69,90	47,57
Megapack 3	134,90	85,00
Megapak 4	139,00	87,00
MegaTripak (USS, Cyr...)	68,90	43,95
Mortal Kombat III	169,90	116,23
M.S. Fury 3	149,90	101,64
Myst	124,90	83,23
Need for Speed	133,90	86,64
NHL 96'	169,90	113,22
Panzer General	63,90	42,58
Phantasmagoria	149,90	101,82
Pocahontas Act. Center	169,90	109,89
Rebel Assault	90,90	60,82
REBEL ASSAULT II	165,90	124,90
Renegade 2	TEL.	TEL.
Rise of the Triad	85,00	57,24
Screamer	133,09	86,42
Shannara	169,90	113,22
Silent Hunter	TEL.	TEL.
Shivers	132,90	86,42
Sim City 2000	79,90	59,89
System Shock	79,90	57,24
Tekwar	134,90	89,89
Terminal Velocity	99,90	66,44
The Dig	149,90	99,89
The Riddle of Master Lu	159,90	106,55
TieFighter	179,90	119,34
Top Gun	179,90	119,93
Under a Killing Moon	149,90	99,90
US Navy Fighter Gold	123,90	82,50
Wetland	139,90	93,22
Who shot Johnny Rock	49,90	32,46
Witchhaven	139,90	96,90
Wrestlemania	149,90	99,90
Zork Nemesis	TEL.	TEL.
X-Wing Col	149,90	99,9[illegible]
Compton 96	79,90	53,[illegible]
Europlus+ Prof. Pack	470,00	320,00
M.S. Cinemania 96	149,90	99,90
M.S. Encarta 95'	129,90	88,73
M.S. Encarta 96'	199,90	159,90
Wer liefert was ?	529,90	353,65
World Atlas 5.0	49,90	33,30
Mediashare 1 - 18	16,90	11,20
Supergames 1 - 10	19,90	12,00
30 CD's Mediaproducts		299 Zł
Adultshare 1 - 8	25,00	13,90
[illegible]	149,90	99,90
Głośniki 100 Wat	159	110
CD Writer Philips CDD 2000 (4x Read, 2x Write)	3500	2600
Pamięć PS/2 4MB	220	166
Toshiba XM-5302B (Quad DX, EXTRA OK, Access time 180 ms)	420	

za zamówieniem pocztowym i telefonicznym

Ponad 600 różnych tytułów PC CD • katalog gratis

Nowe Tytuły

NBA 96
132.90 Zł

Megapack 5
Terminal Velocity, Flight Unlimited, FX Fighter, Primal Rage....
15 PEŁNYCH WERSJI W CENIE JEDNEJ
139,90 zł

Megapack 4 :
Panzer General, Dawn Patrol, Dark Knight, Dragon Lore, Tornado, Orion Conspiracy, Space Ace, Empire Soccer 94, Savage Warrior, Angel Devoid

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Punkt. Sp. Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55 20-072 Lublin

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
w godzinach
10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.

– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGLE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

***RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
***PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY**

KOMPUTERY BELL
dla uczniów i studentów
2% rabatu!
(np. dla PENTIUM 100 700.000,- TANIEJ)
dla inwalidów I i II grupy
1,5% rabatu

Komputer
z procesorem 586-100MHz
za 199,-!*
z VAT-em
Kolorowy Monitor 14"LR, HDD 528MB, 4MB RAM, CD-ROM x4, Karta dźwiękowa 16bit stereo, Karta graficzna 1 MB PCI 64 bit, Głośniki, Oprogramowanie

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

***DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**

KUP RAZ A DOBRZE!

Amiga	RATA	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32+ProModule+ Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -420 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -630 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 420 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 630 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor # do Amigi	22,-	91,-	450,-
Monitor Kolor # do Amigi Commodore lub Philips	29,-	120,-	590,-

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką. Obudowa Green Mini Tower LUX, kieszeń wymienna.
Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfiguracje zgodnie z warunkami gwarancji.
Opcjonalnie: CD-ROM x4, Karta Muzyczna Stereo 16-bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 miesiące	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz. + głośniki
41	486DX 4-100 MHz	154,-	618,-	3090,-	—	kolor 14"LR	530	4	—
42	586 -133 MHz	164,-	658,-	3290,-	—	kolor 14"LR	530	4	—
43	586 -133 MHz	199,-	798,-	3990,-	x4	kolor 14"LR	530	4	16+M
51	586Cyrix 100 MHz	164,-	658,-	3290,-	—	kolor 14"LR	530	4	—
51P	586Cyrix 100 MHz	199,-	798,-	3990,-	x4	kolor 14"LR	530	4	16+M
52	586Cyrix 120 MHz	179,-	718,-	3590,-	—	kolor 14"LR	530	4	—
52P	586Cyrix 120 MHz	214,-	358,-	4290,-	x4	kolor 14"LR	530	4	16+M
75	Pentium 75 MHz	179,-	718,-	3590,-	—	kolor 14"LR	850	8	16-bit +głośn.
75 P	Pentium 75 MHz	214,-	858,-	4290,-	x4	kolor 14"LR	850	8	—
100	Pentium 100 MHz	199,-	798,-	3990,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
120	Pentium 120 MHz	214,-	858,-	4290,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
133	Pentium 133 MHz	229,-	919,-	4590,-	—	kolor 14"LR	850	8	
Dopł. Płyta INTEL TRITON		7,-	29,-	149,-					—
150	Pentium 133 MHz	315,-	1044,-	5190,-	—	kolor 14"LR	850	8	—
166	Pentium 166 MHz	356,-	1205,-	5990,-	—	kolor 14"LR	850	8	

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 miesiące	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Karta muz. + głośniki	Programy
5P60	Pentium 60 Mhz	167,-	692,-	3360,-	—	kolor 14" LR	528	—	Win'95
5P60P	Pentium 60 Mhz	204,-	818,-	4090,-	x4	kolor 14" LR	528	16-bit +głośn.	Win'95
5P75	Pentium 75 Mhz	242,-	970,-	4850,-	x4	kolor 14" LR	850	—	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P90	Pentium 90 Mhz	267,-	1071,-	5350,-	x4	kolor 14" LR	850	—	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P120	Pentium 120 Mhz	289,-	1159,-	5790,-	x4	kolor 14" LR	850	S516	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P133	Pentium 133 Mhz	314,-	1260,-	6890,-	x4	kolor 14" LR	850	S616	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- (do komputerów z Pentium 75-133)
Rezygnacja z Monitora Kolor 14 LR – 829,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik w użytkownika po Polsku. Opcjonalnie CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły w tabeli.

HARVARD		RATA* x24 miesiące	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz. + głośniki	Magistrala
5P60	486 DX4-100 Mhz	192,-	770,-	3850,-	x4	kolor 14" LR	528	4	16-bit +głośn.	VLB
5P60P	Ns 586 -90 Mhz	219,-	876,-	4380,-	x4	kolor 14" LR	528	8	16-bit +głośn.	PCI
5P75	Pentium 75 Mhz	229,-	919,-	4590,-	x4	kolor 14" LR	850	8	16-bit +głośn.	PCI

Rezygnacja z Monitora Kolor 14 LR – 829,-

Dodatki	RATA	I wpł. 20%	CENA
Dodatkowe 4 MB Ram	11,-	46,-	230,-
Bez monitora Kolor 14" LR			829,-
CD-ROM x2 speed	13,-	52,-	259,-
CD-ROM x4 speed	15,-	60,-	299,-
CD-ROM x5 speed	24,-	99,-	489,-
CD-ROM x6 speed	26,-	110,-	539,-
K. Muz. 16-bit Stereo	14,-	81,-	299,-
Głośniki para	5,-	20,-	99,-
Dos 6.22	8,-	32,-	159,-
Windows 3.11 PL	9,-	38,-	189,-
Windows '95 CD	17,-	70,-	349,-
Norton Commander 5.0	10,-	40,-	199,-
Klawiatura ERGO-WIN'95	17,-	70,-	309,-

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 930 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

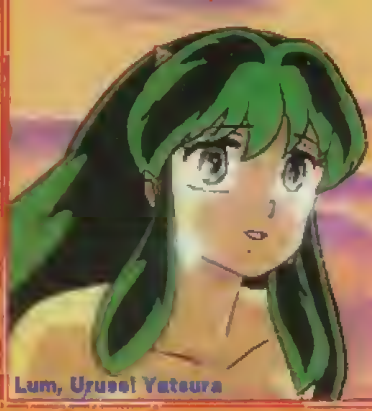
RUMIKO TAKAHASHI

Na Niebieskiej Planecie jest tylko jeden kraj, w którym może się zdarzyć wszystko. Bez przerwy nękany kataklizmami, wybuchami atomowymi czy najazdami kosmitów z planety Uru... Kraj zamieszkały przez bardzo dziwnych ludzi np. facetów zmieniających się w dziewczyny, czy też przez nieśmiertelne syreny. Ma on swych przywódców i swoje prawidła. Jest wielki, dumny i od wieków zdominowany przez mężczyzn. Jednakże w 1957 roku w miasteczku Nagita przyszła na świat mała dziewczynka, która po kilkunastu latach, obaliła dotychczasową męską dyktaturę!

RUMIKO TAKAHASHI – najlepiej opłacana i najzdolniejsza twórczyni japońskich mang, przez ponad 18 lat swej działalności stworzyła szereg bardzo ciekawych serii. Będąc w liceum Rumiko uczęszczała na zajęcia z rysowania komiksów organizowane przez Kazuo Koike. Tam poznała sztukę tworzenia scenariuszy, udoskonaliła swoją kreskę, nauczyła się komponować strony. Po wielu porażkach dopiero w wieku 21 lat, będąc na trzecim roku studiów w Nihon Josedai (Tokijski Uniwersytet Żeński), Rumiko osiągnęła swój pierwszy wielki sukces. Została wyróżniona w prestiżowym konkursie dla debiutantów organizowanym przez Shogakukan. To wyróżnienie umożliwiło jej publikację w Shonen Sunday pierwszych plansz mangi opowiadającej historię Łum, księżniczki z planety Uru. W roku 1981, sukces Rumiko osiągnął zenit. Jej Łum z Urusei Yatsura została zaadaptowana do serialu animowanego przez wytwórnię Kitty (216 odcinków).

Sposób rysowania Rumiko bardzo przypadł do gustu Japończykom, toteż z czasem zaczęły się pojawiać nowe historie tej autorki. Do jej największych osiągnięć prócz Urusei należą Maison Ikkoku, One-Pound Gospel (młody bokser zakochuje się w zakonnicy), Rumic Worlds (zbiory krótkich opowiadań), oraz wydawana do tej pory i licząca sobie już ponad 30 tomików opowieść o nieustraszonym karatece Ranmie (Ranma 1/2) i jego perypetiach.

Rumiko Takahashi w japońskim środowisku twórców mang uchodzi za osobę bardzo wrażliwą. Kolorowa i humorystyczna rzeczywistość Urusei Yatsura została stworzona na podstawie jej dziecięcych marzeń i snów. Urusei jest według licznych fanów jedną z najbardziej fantastycznych serii, jaką do tej pory ktokolwiek stworzył. Łączy ona historię, kulturę oraz stare legendy japońskie. Jest w niej pełno sytuacyjnych gagów, wiele przybliżeń z innymi seriami oraz mnóstwo kawaii rozkapryszonych panienek. „Najnormalniejsza w tym nienormalnym" świecie Urusei Yatsura jest chyba główna bohaterka – Lum. Urzeka ona czytelników (szczególnie męską publikę – np. Root'a) swą filigranową figurą w kosmicznym stroju typu bikini i śmieszy zazdrością o swego niezdarnego darling Ataru Moroboshi. Po poznaniu Lum i jej ślicznutkich koleżanek, Ataru – chroniczny pechowiec w sprawach damsko-męskich – zaczyna odczuwać skutki swego dotychczasowego trybu życia.



Rumic Worlds wprowadzają nas natomiast w strefę uczuć i doznań tej wybitnej mangaki. Te krótkie opowiadania ukazują czytelnikom różne fragmenty japońskiej kultury. W Ningyo no mori (Las syren) dowiadujemy się, że jedyną drogą do wieczności jest spożycie mięsa pochodzącego z ciała syreny. Mamy tu również do czynienia z opowiadaniami czasoprzestrzennymi – Fire Tripper (moje ulubione zresztą), gdzie dziewczyna przenosząc się w czasie zakochuje się w swym pięcioletnim sąsiedzie, który w innym wymiarze jest dojrzałym przywódcą osady samurajów... (skomplikowane prawda?). Rumic Worlds to w pewnym sensie również zalążek science fiction – The Super Girl. Czytając Rumic Worlds nie można powiedzieć, iż zawarte w nich opowiadania są bajeczkami z pogranicza wyobraźni ludzkiej. NIE!!! Te krótkie i jakże emocjonujące historyjki kryją głębokie metafory, uświadamiające istnienie tak złowrogich ludzkich uczuć jak złość, zazdrość, nienawiść czy zdrada. Warto jest je więc przejrzeć, choćby dla naszego ogólnego samopoczucia.

Tak jak Urusei Yatsura była historią z dziecięcych snów, tak Maison Ikkoku jest opowieścią bardziej autobiograficzną, inspirowaną sytuacją materialną studiującej Rumiko. Typowa historia o miłości, przedstawiona w formie różnorakich trójkątów, licznych powikłań, niedomówień ze strony bohaterów i błędnych interpretacji.

Po tej zrównoważonej opowieści, Rumiko Takahashi powróciła do świata absurdu. Ranma 1/2 jest historią przeciętnego faceta w przeciętnej Japonii. Ranma, superzdolny i wyćwiczony w sztukach walk, przez głupotę swego ojczulka – Genmy, wpada do zaklętego źródełka, w którym ileś tysięcy lat temu utopiła się prześliczna dziewuszka. Od tego nieszczęśliwego dnia, Ranma przy kontakcie z zimną wodą zamienia się w tamtą panienkę. Aby powrócić do swojego początkowego wyglądu Ranma musi zmoczyć się wrzątkiem. Wszystko byłoby na jak najlepszej drodze gdyby nie fakt, iż Ranma (chłopak) jest zaręczony z córką, przyjaciela swego ojca – Akane. Akane nie znosi mężczyzn i biorąc Ranmę za dziewczynę, w czasie wspólnej kąpieli doznaje szoku... Cała mangowa seria jak i anime (2 seriale TV, 3 filmy [illegible] OVA oraz kilka odcinków specjalnych), posiadają wiele zmieniających się postaci. Są tu kaczki, prosiaki (P-chan, kawaii), gigantyczna panda, koty oraz „bykożmijosmoki". Jest cała masa wysportowanych nastolatek, niezdarnych facetów, dziwacznych transwestytów, rozpieszczonych małolat i zboczeńców kolekcjonujących damską bieliznę, w świetle walk wschodu, chińskiej medycyny i japońskich wierzeń, wplecionych w komiczne przygody. Wszystko to w końcowym stadium jakby uciekało autorce spod kontroli.

Spoglądając na rysunki Rumiko Takahashi możemy zauważyć, iż zwraca ona bardzo wielką uwagę na kreację swych postaci. Niesłychanie starannie rysuje ona kobiety. Poprzez plansze jej wszystkich mang przewija się mnóstwo kawaii panienek, z dużymi oczami i olbrzymimi biustami. Im późniejsza data wydania mangi, tym te śliczne dziewuszki mają większe piersi. Postacie męskie też nie odbiegają od normy. Sylwetki panów są zawsze smukłe, umięśnione, choć twarze trochę mało wyszukane.

Talentu Rumiko nie można ani zmierzyć ani porównać do czyjegokolwiek. Jest ona odrębna w tym co tworzy. Często nie rozumiana przez Europejczyków, ze względu na wszechobecny japoński humor i grę słów, potrafiła się jednak przebić przez różnego rodzaju niewidzialne granice. Do tej pory bawi sposobem rysowania oraz swymi romantycznymi choć zarazem komicznymi opowiadaniami. Nazwisko TAKAHASHI powinno się znaleźć na półce każdego fana japońskich mang.

Owari!

A'guś

© by Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty-Pie TV

UWAGA! KONKURS!

Oto pierwszy konkurs w Manga Room. Mamy nadzieję, że pytania nie okażą się zbyt trudne. Nagrody to śliczne oryginalne angielskie plakaty mangowe (50x70 cm), które mogą upiększyć ścianę albo drzwi każdego Otaku. A teraz pytania:

1) **Jak nazywa się twórca AKIRY?**
2) **Jak nazywa się styl, który reprezentuje AKIRA?**
3) **W jakim mieście toczy się akcja AKIRY?**

Pięć plakatów filmu AKIRA, ufundowanych przez angielską firmę wysyłkową MAVERIC MAIL ORDER dotrze pocztą do osób wylosowanych spośród uczestników konkursu, którzy udzielą prawidłowych odpowiedzi.

Odpowiedzi wyłącznie na kartach pocztowych prosimy przysyłać pod adresem redakcji. Termin: do 30 kwietnia (decyduje data stempla pocztowego).

■ Uwaga!!! Klub „Kawai", o którym pisaliśmy w zeszłym miesiącu JEST KLUBEM KORESPONDENCYJNYM. Proszę kontaktować się wyłącznie LISTOWNIE (zaadresowane koperty zwrotne z przyklejonym znaczkiem mile widziane). Adres: Piotr Rogóż, ul. Sobieskiego 24/6, 31-136 Kraków.

■ Od 33 odcinka „Sailor Moon" możemy podziwiać nową Czarodziejkę – Sailor Venus – Minako Aino, bliższe dane w SS'31.

■ Z ogromną przyjemnością informujemy o powstaniu firmy wysyłkowej specjalizującej się wyłącznie w anime i manga. Będą filmy!!! Z tego co nam wiadomo jest ona w końcowej fazie organizacji. Dla niecierpliwych podajemy kontakt: pon., śr., pt. 10.00 – 15.00 tel./fax (0 22) 635 26 67.

■ Dziękujemy Kamilowi za wypożyczenie kasety ze „Street Fighterem".

URUSEI YATSURA

Romantyczna komedia o nieprzeciętnym szkolnym podrywaczu Ataru Moroboshi i nieprzeciętnie zazdrosnej kosmitce Lum. Przygody Ataru i Lum to niekończąca się seria komediowych gagów i sercowych powikłań. Przez całą historię, jako goście z kosmosu, przewijają się autentyczne postacie ze starożytnej mitologii japońskiej. Historia i postacie zostały wymyślone przez najpopularniejszą rysowniczkę mangi w Japonii, Rumiko Takahashi. Rozbudowywana już od dziesięciu lat seria zawiera kilkaset odcinków komiksowych i ok. 260 odcinków telewizyjnych, 6 filmów kinowych oraz 12 OAV. URUSEI YATSURA to jedna z najpopularniejszych komediowych anime.

Dystrybutor: AnimEigo (USA), Anime Projects (Anglia).

Czas trwania: seria TV kaseta – 100 minut.

Dozwolone od lat U 15

Kasety video (od lewej): seria TV, OVA i wersja kinowa

Wracam do domu, a tam są Obcy

W moje „spokojne" życie z Shinobu wdarła się Ona...

...i kazano mi wziąć udział w jakichś dziwnych zawodach w berka

Jak mam wygrać – ta cholera potrafi latać!

Dziesiątego dnia wziąłem się na sposób

I love Lum! Ona jest po prostu wspaniała. Nie ma dla mnie lepszej mangowej bohaterki. Lum, Lum, tylko Lum!!! Opanujmy jednak emocje i zacznijmy od początku. To był normalny dzień, jakich wiele w Tomobiki Town. Ataru Moroboshi, lokalny podrywacz, a przy okazji uczeń tutejszej szkoły średniej, oddawał się swojej ulubionej czynności czyli Polowaniu-Na-Dziewczyny, gdy znienacka został wciągnięty do przejeżdżającej limuzyny i porwany. No, może nie porwany ale odwieziony... do domu przez rządowych tajniaków! Szokiem dla Ataru było, gdy zobaczył wokół swojego domu rozlokowane jednostki wojskowe, na progu czekających na niego zrozpaczonych rodziców oraz... KOSMITĘ w jadalni! Kosmita przedstawił się jako Pan Najeźdźca (Mr. Invader), szef rasy Onich (Oni to po japońsku diabel), który postanowił sobie najechać naszą ukochaną Ziemię. Losowo wybrany osobnik, jako przedstawiciel naszej planety, ma się zmierzyć z reprezentantem Onich w ich narodowym sporcie... berku! (po japońsku berek to Onigokko czyli „Gra Onich" lub „Gra diabłów"). Na nasze nieszczęście tym losowo wybranym osobnikiem okazał się być Ataru. Jego przeciwnikiem miała być córka samego władcy, księżniczka Lum.

Zadaniem Ataru miało być schwytanie jej za rogi przed upływem dziesięciu dni. Dziesięć dni to kupa czasu, toteż Ataru „w imię przyszłości Ziemi", a raczej w imię seksownych kształtów Lum, podjął wyzwanie. Problem pojawił się już pierwszego dnia, gdy okazało się, że Lum potrafi latać! Przez następne dziewięć dni Ataru bezskutecznie próbował ją złapać już nie za różki, ale za którąkolwiek część ciała. Wieczorem dnia dziewiątego, gdy cała ludzkość domagała się linczu na Ataru i całej jego rodzinie, do naszego zrozpaczonego „przedstawiciela" przyszła jego dziewczyna Shinobu i aby zmobilizować Ataru do walki obiecała, że za niego wyjdzie (oczywiście tylko w wypadku zwycięstwa). Rozgrzany taką perspektywą Ataru podstępem (zabrał Lum jej górną część bikini, Yatta!) wygrał grę w berka, lecz jego okrzyk „Za małżeństwo! Teraz mogę się ożenić!", Lum zrozumiała nieco opacznie. Ponieważ jej rasa traktuje obietnice małżeństwa jako świętość, Lum nie dała już sobie wybić z głowy, że Ataru zostanie jej mężem. I tak przez swoją niezręczność Ataru wpadł w sidła demonicznej księżniczki z kosmosu.

Lum jest bardzo kochającą żoną, ale również nadzwyczaj zazdrosną, co w przypadku Ataru – mistrza w „damskim sporcie" (przynajmniej w teorii) jest bardzo kłopotliwe. Dlatego też przez cały czas Ataru i Lum walczą ze sobą – Lum o wspólną miłość, a Ataru o możliwość poderwania jakiejkolwiek innej panienki.

Jak już na wstępie powiedziałem, Lum is the best! Niepowtarzalny humor seria zawdzięcza autorce Rumiko Takahashi. Oglądając serię telewizyjną lub czytając mangę można umrzeć ze śmiechu. Komiczne sytuacje występują jedna po drugiej w miarę rozwijania się sytuacji i pojawiania się coraz to nowszych postaci. Podobnie jak w Sailor Moon wiele dowcipów jest nieprzetłumaczalnych. Jednak dzięki wspaniałej firmie jaką jest AnimEigo

SEI☆YATSURA

(światowy dystrybutor serii) w oryginalnych kasetach można znaleźć wyjaśnienia japońskich dowcipów.

Przykłady? W tytule słowo „urusei" jest bardzo potoczną wersją słowa „urusai" co po japońsku znaczy „głośny" lub „nieznośny". To jeszcze nie wszystko. Rumiko Takahashi w tym samym słowie „urusei" do napisania członu „sei" użyła znaku kanji, który może oznaczać „gwiazdę" lub „planetę". Razem całe zdanie można przetłumaczyć jako „Kupa nieznośnych ludzi z kosmosu". Co z Ataru? Jego imię i nazwisko w dosłownym tłumaczeniu oznacza „walnij mnie czymś twardym w głowę"! Osobiście uwielbiam zawołanie Lum na Ataru – „Daaahling!".

Sześć filmów kinowych odbiega nastrojem od szalonej, pełnej wygłupów serii telewizyjnej. Oczywiście nie są one pozbawione tego specyficznego humoru znanego z TV i mangi, ale są bardziej romantyczne i mają miejscami niesamowitą abstrakcyjną atmosferę. Dwanaście części OAV zostało wyprodukowane na wyraźne żądania fanów, którym 260 odcinków telewizyjnych absolutnie nie wystarczyło. Osobiście widziałem już ponad 20 odcinków TV i wszystkie filmy kinowe i OAV, a wciąż mi mało. Urusei Yatsura wciąga jak narkotyk i im bardziej się w nią zagłębiać, tym więcej chce się zobaczyć i przeczytać.

Ja ne!

Mr. Root

Ataru Moroboshi – najbardziej pechowy, ale i największy podrywacz we Wszechświecie. W głębi serca ma on bardzo dobrą naturę, ale stara się to ukryć, co mu się przeważnie udaje. I chyba jest to jedna z niewielu rzeczy, które mu się w ogóle udają.

Lum – Księżniczka kosmicznej rasy Oni. Rasy, która podczas pierwszej wizyty na Ziemi dała początek japońskim legendom o demonach. Lum jest bardzo zazdrosna o swojego ukochanego Ataru, tak więc jak tylko próbuje on wykonać jakiś „skok w bok", Lum z miejsca przywołuje go do porządku elektrycznymi wyładowaniami nazywanymi „expression of love".

Shinobu – ex-dziewczyna Ataru. Po „wygraniu" przez Ataru gry w berka, przez pewien czas próbowała go odzyskać, ale później zmieniła obiekt zainteresowań.

Mendou Shutaro – spadkobierca najbogatszej rodziny w kraju. Jego klan posiada własną prywatną armię, która jest większa niż armia Japonii! Mendou kocha się w Lum, ale nie może znieść tego, że Lum kocha się „w tym idiocie" Ataru.

Fan Klub Lum – czyli klasowi kumple Ataru zakochani w Lum – szefem klubu jest Megane, zaś członkami Chibi, Perm i Kakugari (imiona podobno mają coś wspólnego z ich fryzurami).

Ten (Janten) – Mały kuzyn Lum. Tak jak pozostali uważa, że Ataru to idiota i nie może zrozumieć jak Lum może być jego żoną.

Rodzice Ataru – Wciąż cierpią przez dający się we znaki niefart ich syna. Matka zawsze głośno powtarza, że jej syn w ogóle nie powinien się urodzić. Głównym zajęciem ojca jest ciągle czytanie gazety, mimo chaosu jaki wokół niego panuje.

Cherry – buddyjski mnich, którego misją jest niszczenie złych duchów. Jego ulubionym zajęciem jest łażenie za Ataru i opowiadanie mu jakim jest niefartownym gościem.

Sakura – siostrzenica Cherry, kapłanka Shinto (Shinto – taka japońska wiara w duchy). Z niewiadomych powodów pracuje w szkole jako pielęgniarka. Od momentu jej przyjścia do pracy dziwnie wzrosła liczba chorych.

Benten – Jedna z najlepszych przyjaciółek Lum. Uwielbia swój latający motocykl i wszelkie typy destrukcyjnej broni. Kiedy Lum ma kłopoty, zawsze może liczyć na jej pomoc.

Oyuki – Księżniczka z Neptuna. W jej ojczyźnie jest tylko śnieg i żyją śnieżne Amazonki. Razem z Benten towarzyszy Lum w jej przygodach.

Rei – ex-narzeczony Lum. Jest superprzystojny i superglupi oraz ma niemiły zwyczaj zmieniać się w wielką „tygrysią krowę" (to trzeba zobaczyć) jeżeli się zdenerwuje. Jego głównym hobby jest jedzenie.

Ran – jeszcze jedna przyjaciółka Lum z lat młodości. Ran jest superkawaii, ale jednocześnie potrafi być bardzo niemiła. Nie przepada za Lum z wielu powodów.

Ryuunosuke – dziewczyna, której ojciec chciał mieć chłopca, więc wychował ją na chłopaka. Ryuunosuke ubiera się jak chłopak, zachowuje się jak chłopak, chodzi i mówi jak chłopak, a po cichu marzy o byciu damą. Razem z ojcem prowadzą sklepik herbaciany, który jakoś nie może wyjść z permanentnego bankructwa. Ryuunosuke chodzi z Ataru i innymi do tej samej klasy.

Onsen-Mark – nauczyciel angielskiego, który musi się zadawać z tymi wszystkimi wyżej wymienionymi (no może za wyjątkiem rodziców Ataru). To że jeszcze nie zwariował zawdzięcza temu, iż od początku nie był zbyt zrównoważony.

...pomoglo!!!

Dałoby się to znieść, gdyby nie jej zazdrość, miłość i nadopiekuńczość

Wygrałem i przegrałem jednocześnie – niechcący Lum została moją żoną.

Poza tym bywają też dobre chwile i wszyscy kumple mi zazdroszczą.

© Rumiko Takahashi • Shogakukan, Kitty Fuji TV

DUKE NUKEM 3D

Chcesz zostać RZEŹNIKIEM??? Nie ma sprawy! Nowa gra a'la DOOM – DUKE NUKEM 3D – to jedna wielka jatka. Krew, flaki na suficie, walające się porozrywane części ciała, fruwające tułowia... Jest ostro. Bardzo ostro. Krew ścieka po ścianach by po chwili skrzepnąć, po ziemi turlają się głowy pozbawione właścicieli. Wybuchy, ogień karabinów maszynowych, głuche eksplozje granatów, jęki konających, ostry dźwięk przeładowywanej broni, detonacje min, świst rakiet... Atmosfera totalnego zniszczenia! Zdarza się, że gracz nie jest w stanie oderwać palca z przycisku FIRE – ogarnia go jeden wielki obłęd, żądza mordu. Pruje setkami pocisków, aż do skończenia taśmy. Najpierw elimi-

nuje zagrożenie – rozrywa przeciwników, później dobija konających i rannych, a potem demoluje wszystko w danym pomieszczeniu – fontanny szkła zasypują rozpadające się sprzęty, urządzenia elektryczne w ułamku sekundy zmieniają się w dymiące szczątki, z odstrzelonego hydrantu płynie woda... Gdy się trochę uspokoisz, szukasz broni i pakietów medycznych, idziesz korytarzem wchodzisz do innego pomieszczenia i wszystko zaczyna się od nowa. Strzały, jatka, rozwałka. I tak w kółko. Bez końca.

Trzeba przyznać, że klimat NUKE 3D przebija nawet DOOM. Dochodzi do tego bardzo staranna oprawa graficzna (w trybie nawet 800x600) i fenomenalne dźwięki. Jest to pierwszy tytuł, o którym mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że podoba mi się bardziej niż DOOM. DOOM był jako-

wiele czynności pobocznych, np. puścić film w kinie albo wstąpić na peep show w jakimś ciemnym zaułku. Praktycznie większość urządzeń możesz uruchomić. Możesz nawet skorzystać z toalety! A w dodatku, gdy się wkurzysz, możesz dowolnie demolować wyposażenie wnętrz. Klimat uzupełniają też różne nastrojowe komentarze DUKE'a i ta niezwykła muzyka.

Uzbrojenie? Marzenie! Pistolety, strzelby, karabiny, wyrzutnie pocisków, granaty, miny, bomby... Cały ten asortyment dość nieprzyjemnie odbija się na zdrowiu spotykanych osób, które giną na

wiele bardzo efektownych sposobów – jedni wybuchają fontannami flaków, inni chwilę cierpią w przedśmiertnych skurczach. Szkoda tylko, że rodzajów atakujących cię postaci jest dosyć niewiele.

Przed tobą pięć epizodów w wersji shareware i 28 w komercyjnej edycji gry. Grać, grać, grać – już JESTEŚ RZEŹNIKIEM!!!

KaYtecle

DUKE NUKEM 3D to gra, w której wykorzystano nowy kod opisujący trójwymiarowy świat, opracowany przez grupę 3D REALMS. Środowisko, w którym toczy się gra, jest doskonale zrealizowane. Bardzo dobrze wypada perspektywa i nakładanie się obiektów, jest nawet możliwość oglądania akcji zza pleców bohatera. Skalowana mapa może być wyświetlana w wersji teksturowanej. Latanie i nurkowanie to standardowe sztuczki.. Być może można było wprowadzić nieco więcej „zaokrąglonych" pomieszczeń, ale trzeba pamiętać, że to dopiero premiera nowego systemu. Podkreślam – premiera jak najbardziej udana. Dokładnie opracowane różnorodne tekstury i liczne efekty specjalne cieszą oko. A przy tym zadziwiająca płynność animacji. Po prostu genialne!

Oprócz rozwałki, masakry i demolki można wykonywać